

LAPORAN INDIVIDU
PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL/ MAGANG III)
DI SLB N 2 BANTUL

Dosen Pendamping Lapangan: Aini Mahabbati, M. Pd.

Guru Pembimbing: Titin Nurhayati, S. Psi.



Disusun Oleh:

Septiana Widhi Sulistyaningrum

13103244026

PLB C/ 2013

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR BIASA
JURUSAN PENDIDIKAN LUAR BIASA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016

HALAMAN PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Septiana Widhi Sulistyaningrum

NIM : 13103244026

Fakultas/Jurusan : FIP/Pendidikan Luar Biasa

Telah melaksanakan PPL di SLB N 2 Bantul, dari tanggal 15 Juli sampai dengan 15 September 2016. Hasil kegiatan PPL tercakup dalam laporan ini.

Yogyakarta, 20 September 2016

Guru Pembimbing

Mahasiswa PPL

Titin Nurhayati, S.Psi.

NIP. 19780603 200501 2 016

Septiana Widhi S.

NIM. 12103241039

Mengetahui,

Koordinator PPL

SLB N 2 Bantul

Dosen Pembimbing Lapangan

Prakik Pengalaman Lapangan (PPL)

Elli Nuraini, S.Pd.

NIP. 19720906 200501 2 006

Aini Mahabbati, M.Pd.

NIP. 19810309 200604 2 001

Kepala Sekolah

SLB N 2 Bantul

Sri Andarini Eka Prapti, S.Pd.

NIP. 19690630 199203 2 007

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga kami dapat menyelesaikan laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)/ Magang III Semester Khusus Tahun Akademik 2016/2017 di SLB N 2 Bantul, Jalan Imogiri Barat No. 4,5, Wojo, Bangunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Laporan ini berisi rincian kegiatan dari perencanaan sampai pelaksanaan serta permasalahan yang ada di lapangan sebatas waktu pengamatan yang tersedia. Tujuan dari laporan ini yakni memberikan gambaran tentang kegiatan yang dilaksanakan selama PPL serta melaporkan hasil kegiatan PPL yang telah dilaksanakan.

Penulis menyadari bahwa pelaksanaan PPL tersebut, tidak dapat berjalan dengan baik tanpa dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. selaku Rektor UNY.
2. Kepala LPPMP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah mengkoordinasikan pihak Masyarakat dan Mahasiswa PPL.
3. Ibu Sri Andarini Eka Prapti, S.Pd., selaku kepala Sekolah SLB N 2 Bantul, Jalan Imogiri Barat No. 4,5, Wojo, Bangunharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
4. Ibu Aini Mahabbati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Lapangan PPL/ Magang III Mahasiswa PLB Kekhususan Tunarungu di SLB N 2 Bantul, Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Ibu Elli Nuraini, S.Pd., Koordinator PPL/ Magang III di SLB N 2 Bantul.
6. Ibu Titin Nurhayati, S.Psi., Guru Pembimbing kegiatan PPL di SLB N 2 Bantul.
7. Bapak/Ibu guru, siswa-siswi serta karyawan di SLB N 2 Bantul.
8. Teman-teman seperjuangan PPL di SLB N 2 Bantul.
9. Orang tua yang telah memberikan dukungan.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan kegiatan KKN Universitas Negeri Yogyakarta.

Kami menyadari dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, kami mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun. Demikian laporan kegiatan ini kami susun, semoga dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang positif bagi semua pihak.

Yogyakarta, 21 September 2016

Penulis

Septiana Widhi Sulistyaningrum

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR LAMPIRAN.....	v
ABSTRAK	vi
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Analisis Situasi.....	1
B. Perumusan Program & Rancangan Kegiatan PPL.....	5
BAB II. PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL	6
A. Persiapan.....	6
B. Pelaksanaan PPL (Praktik Terbimbing dan Mandiri).....	10
C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi.....	18
BAB III. PENUTUP.....	20
A. Kesimpulan	20
B. Saran	20
DAFTAR PUSTAKA.....	22
LAMPIRAN	

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Rencana Program Pembelajaran

Lampiran II. Laporan Dana Pelaksanaan PPL

Lampiran III. Catatan Harian Mengajar

Lampiran IV. Dokumentasi

Lampiran V. Matriks Individu PPL

**PRAKTIK PENGALAMAN LAPANGAN (PPL/ MAGANG III)
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2016/ 2017**

DI SLB N 2 BANTUL

Alamat: Jl. Imogiri Barat Km. 4,5, Wojo, Bangunharjo, Sewon, Bantul

Disusun Oleh:

Septiana Widhi Sulistyaningrum
13103244026/FIP/PLB

ABSTRAK

Praktik Pengalaman Lapangan merupakan salah satu program yang diwajibkan oleh Universitas Negeri Yogyakarta bagi mahasiswa sebagai wahana yang dapat dipergunakan untuk menempa salah satu kegiatan kependidikan yang bersifat intrakulikuler bagi mahasiswa program studi kependidikan. Praktik pengalaman lapangan memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mempraktikkan berbagai teori yang telah diterimanya di bangku kuliah dan menerapkan teori tersebut pada situasi sesungguhnya. Praktik Pengalaman Lapangan bertujuan untuk mendapatkan pengalaman tentang proses pembelajaran dan kegiatan sekolah yang akan menjadi bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang memiliki nilai, sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dibutuhkan.

Kegiatan PPL merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran sesuai dengan kompetensi yang dimiliki oleh mahasiswa yaitu dalam bidang pendidikan. Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2016 yang berlokasi di SLB Negeri 2 Bantul, mulai dilaksanakan pada tanggal 15 Juli sampai tanggal 15 September 2016. Program kegiatan PPL dimulai dari kegiatan observasi kelas dan peserta didik, pemilihan materi, penyusunan media pembelajaran, persiapan media pembelajaran sampai dengan pelaksanaan praktik mengajar di kelas dikonsultasikan dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) dan juga guru pembimbing. Selain itu kegiatan mengajar, mahasiswa juga ikut serta dalam mengikuti kegiatan tambahan atau insidental guna membantu sekolah melancarkan acara tersebut.

Pelaksanaan PPL mampu memberikan pengalaman kepada mahasiswa berkaitan dengan proses pendidikan dan pembelajaran khususnya pada anak tunarungu, sehingga diharapkan ilmu yang diperoleh di lapangan dapat menciptakan generasi tenaga pendidik yang profesional dan berkualitas.

Kata Kunci : *Praktik Pengalaman Lapangan, tunarungu*

BAB I

PENDAHULUAN

A. ANALISIS SITUASI

SLB N 2 Bantul merupakan Sekolah Luar Biasa Negeri yang didirikan pada tanggal 20 Oktober 1980. Pelayanan pendidikan SLB N 2 Bantul yaitu untuk tunarungu dan tunagrahita, akan tetapi dalam praktiknya tetap menerima subyek berkebutuhan khusus dengan jenis hambatan lain. Sekolah ini telah banyak memiliki alumni dan banyak mengukir prestasi, baik di tingkat kabupaten, provinsi maupun tingkat nasional. SLBN 2 Bantul menyelenggarakan pendidikan yang terdiri dari 4 satuan pendidikan yaitu: TKLB, SDLB, SMPLB, dan SMALB. Mulai tahun pelajaran 2014/2015 SLBN 2 Bantul membuka kelas baru yaitu kelas Pelatihan atau Kelas Karya yang menampung siswa- siswi yang telah lulus jenjang SMALB.

Adapun mayoritas siswa dari SLBN 2 Bantul adalah subyek berkebutuhan khusus yang mengalami tunarungu wicara, dan sebagian ada tunagrahita, tunadaksa dan autis. Jumlah keseluruhan siswa ada 114, dengan rincian TKLB 26 siswa, SDLB 47 siswa, SMPLB 22 siswa, SMALB 17 siswa dan Pelatihan Kelas Karya 2 siswa. Sejak tahun 2010 SLB N 2 Bantul telah ditunjuk sebagai Rintisan Sekolah Berbudaya dan Karakter Bangsa. Sehingga nilai-nilai budaya dan karakter bangsa diimplementasikan pada semua sikap dan tingkah laku sehari-hari di sekolah mulai dari siswa, guru, karyawan, dan kepala sekolah.

Adapun keadaan fisik yang mencakup fasilitas ruang yaitu sebagai berikut:

No.	Fasilitas	Jumlah
1	Aula/Gor Olahraga	1
2	Ruang Kepala Sekolah	1
3	Ruang Kelas	20
4	Tempat Ibadah	1
5	Ruang BKPBI	1
6	Ruang UKS	1
7	Ruang Tari	1
8	Ruang Guru	1
9	Ruang Tamu	1
10	Ruang Keterampilan Lukis	20
11	Ruang Keterampilan Jahit	1
12	Ruang Keterampilan Batik	1
13	Ruang Tata Boga	1
14	Ruang Kerajinan Kayu	1
15	Ruang Komputer	1

16	Ruang Tata Usaha	1
17	Ruang Perpustakaan	1
18	Ruang Terapi Wicara	1
19	Ruang BK	1
20	Parkir	1
21	Dapur	1
22	Kamar Mandi	7
23	Halaman	1
24	Gudang	1
25	Lahan Perkebunan	2
26	Kolam Ikan	2

Sedangkan program non fisik sekolah meliputi kegiatan belajar mengajar, ekstrakurikuler, interaksi warga sekolah, potensi siswa, potensi guru dan kurikulum sekolah, yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Kegiatan Belajar Mengajar

Kegiatan belajar mengajar berlangsung dari pukul 07.00 – 12.50 WIB dengan pembagian waktu sebagai berikut:

Jam	Waktu		
	TKLB -III SDLB	IV-VI SDLB	SMPLB - SMALB
I	07.00 – 07.30	07.00 – 07.35	07.00 – 07.40
II	07.30 – 08.00	07.35 – 08.10	07.40 – 08.20
III	08.00 – 08.30	08.10 – 08.45	08.20 – 09.00
IV	08.45 – 09.15	09.00 – 09.35	09.15 – 09.55
V	09.15 – 09.45	09.35 – 10.10	09.55 – 10.35
VI	10.00 – 10.30	10.25 – 11.00	10.50 – 11.30
VII	-	11.00 – 11.35	11.30 – 12.10
VIII	-	-	12.10 – 12.50

Setiap hari Senin kegiatan di sekolah jam I digunakan untuk upacara pagi dan pada hari Jum’at kegiatan diawali dengan senam bersama dari kelas TK hingga guru dan karyawan SLBN 2 Bantul. Kemudian dilanjutkan kegiatan belajar mengajar.

2. Ekstrakurikuler

Ekstrakurikuler di SLBN 2 Bantul meliputi: TPA, Bina wicara, Kespro, Bulu tangkis dan atletik, pramuka, lukis, dan drumband. Namun kegiatan ekstrakulikuler pada semester 1 tahun ajaran 2016/ 2017 baru berlangsung pada minggu ke tiga bulan September sehingga mahasiswa PPL belum dapat mendampingi kegiatan ekstrakulikuler. Berikut adalah jadwal pelaksanaan ekstrakurikuler pada tahun ajaran 2016/ 2017:

No	Ekstrakurikuler	Hari	Waktu	Peserta
1	TPA	Senin	11.00-12.30 TKLB- SDLB kelas III 12.00-13.30 kelas IV SDLB-SMALB	TK-SMALB Wajib untuk seluruh siswa
2	Bina Wicara	Selasa	11.00-12.30 TKLB- SDLB kelas III 12.00-13.30 kelas IV SDLB-SMALB	TK-SMALB Wajib untuk seluruh siswa
3	Kespro	Rabu	12.00-13.30	SDLB-SMALB Wajib untuk kelas IV SDLB-SMALB
4	Bulu Tangkis dan Atletik	Rabu	15.30-17.30	SDLB-SMALB Ekstra Pilihan
5	Pramuka	Kamis	12.00-13.30	Kelas III SDLB- SMALB Wajib untuk siswa tunarungu
6	Lukis	Jumat	10.00-11.00	TK-SMALB Ekstra Pilihan
7	Drum Band	Sabtu	11.00-12.30	SDLB kelas VI- SMALB Wajib setiap pelaksanaan 10 siswa

3. Interaksi Peserta Didik, Guru dan Karyawan

Interaksi antara peserta didik, guru dan karyawan berlajalan baik. Secara umum baik guru atau karyawan mengenali peserta didik dengan baik. Setiap pagi setelah apel pagi berlangsung semua peserta didik, guru dan karyawan bersalam-salaman guna memperkuat rasa kekeluargaan dan kekompakan.

4. Potensi Siswa

Setiap siswa tentu saja mempunyai potensi yang berbeda-beda sehingga memerlukan layanan yang sesuai dengan kemampuan dan kebutuhannya. SLB 2 Bantul telah memberikan layanan untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam bentuk fasilitas penunjang seperti BKPI dan program penjurusan terutama di jenjang sekolah menengah. Fasilitas penunjang tersebut dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak dan kemampuan vokasional serta mengembangkan bakat siswa. Sehingga banyak melahirkan prestasi-prestasi yang telah diukir oleh para siswa di sekolah tersebut.

5. Potensi Guru

Berikut ini adalah data guru dan karyawan SLB N 2 Bantul tahun 2014-2015

No.	Guru dan Karyawan	Jumlah
1	Guru PNS	28
2	Guru GTT	5
3	Karyawan PNS	3
4	Karyawan PTT	4
5	Tenaga Lepas	3
	Guru PNS	28

5. Kurikulum Sekolah

Kurikulum yang digunakan adalah KTSP dan Kurikulum 2013. Materi pembelajaran diambil dari KTSP dan Kurikulum 2013 yang dimodifikasi sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Dari kurikulum diturunkan menjadi silabus, dan diturunkan lagi menjadi RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran). Kurikulum dikembangkan berdasarkan Standar Isi dan Standar Kompetensi Lulusan. Dari panduan kurikulum tersebut, maka sekolah dapat menentukan kebutuhan kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa, selain kemampuan akademis, seperti keterampilan hidup mandiri, yang dapat dikembangkan melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler.

6. Permasalahan

- Pemanfaatan Media dan Sumber Belajar Siswa

Media yang dimiliki SLB N 2 Bantul sangat beragam, baik yang berbentuk 3 dimensi, kartu kata, LCD proyektor, jaringan internet maupun buku-buku pembelajaran yang ada di perpustakaan. Sayangnya media-media tersebut terkadang kurang dimanfaatkan oleh guru dan siswa. Selain itu pemanfaatan perpustakaan sangat rendah sekali, sangat jarang saat istirahat berlangsung siswa bermain atau membaca buku di sekolah dan jumlah peminjam buku perpustakaan sangat rendah.

- Kegiatan Ekstrakurikuler

Pada saat memasuki tahun ajaran baru 2016/ 2017 (PPL II berlangsung), SLB N 2 Bantul belum memulai kembali kegiatan ekstrakurikuler, kegiatan ekstrakurikuler baru dimulai pada minggu ke tiga bulan September. Kegiatan ekstrakurikuler tersebut sangat bermanfaat guna mengoptimalkan potensi dan bakat siswa, sehingga sangat disayangkan jika waktu luang yang dimiliki siswa tidak dimanfaatkan secara optimal.

B. RUMUSAN PROGRAM KEGIATAN DAN RANCANGAN KEGIATAN PPL/ MAGANG III

1) Penyusunan RPP

Penyusunan RPP diawali dari kegiatan assesmen kebutuhan pembelajaran siswa. Kegiatan asesmen bertujuan untuk mengetahui kondisi siswa, kelebihan, kekurangan, kebutuhan belajar, dan kemampuan awal siswa. Asesmen dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar sebagai landasan pembuatan rencana pembelajaran yang akan disusun sebagai bahan mengajar siswa. Hal ini dilakukan agar ada kesinambungan antara materi yang telah disampaikan oleh guru dengan materi yang akan disampaikan oleh mahasiswa. Selain itu kegiatan tersebut disesuaikan dengan kemampuan anak. Asesmen dapat digunakan untuk menentukan instrumen penilaian, media dan metode yang tepat dalam penyusunan rencana pembelajaran oleh mahasiswa. Langkah dalam pembuatan RPP antara lain: assesmen, merumuskan SK/KI-KD, indikator, tujuan, materi ajar, metode, kegiatan pembelajaran, media, sumber belajar, dan evaluasi (instrumen penilaian) yang sesuai dengan materi pembelajaran.

2) Konsultasi Guru Mata Pelajaran/ Guru Pembimbing Praktik di Kelas

Pelaksanaan konsultasi hasil dari penyusunan RPP diserahkan kepada guru mata pelajaran/ guru pembimbing praktik di kelas untuk dikoreksi. Hasil koreksi berupa masukan maupun hal yang harus diganti atau dikurangi menjadi bahan acuan dalam perbaikan RPP dan acuan pelaksanaan praktik mengajar di kelas. Konsultasi dilakukan setiap kali akan mengajar dan setelah selesai pelaksanaan pembelajaran.

3) Persiapan Pelaksanaan Mengajar

Persiapan pelaksanaan mengajar sebelum pelaksanaan praktik mengajar adalah pembuatan media pembelajaran dan persiapan penggunaan media di kelas. Pembuatan media pembelajaran dilakukan di luar jam pembelajaran dengan bahan sesuai rencana dalam RPP. Media disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi yang akan diajarkan.

- **Praktik Mengajar**

Pelaksanaan praktik mengajar dilakukan minimal sebanyak enam kali dengan empat kali mengajar terbimbing dan selanjutnya mengajar mandiri. Jadwal pelaksanaan praktik mengajar dikomunikasikan dengan guru kelas dan guru pamong. Praktik mengajar dilaksanakan berpedoman pada RPP yang telah direvisi berdasarkan koreksi guru mata pelajaran. Kegiatan praktik mengajar terdiri dari kegiatan awal, inti dan penutup. Praktik mengajar menggunakan media dan metode yang telah ditentukan dan tertulis dalam RPP.

BAB II

PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN ANALISIS HASIL

A. Persiapan

Persiapan program KKN dimulai dari observasi sekolah yang dilakukan untuk lebih mengetahui kondisi SLB Negeri 2 Bantul. Observasi ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran keadaan atau pengetahuan pengalaman yang berkaitan dengan situasi dan kondisi sekolah tempat mahasiswa melaksanakan praktik pengalaman lapangan. Kegiatan observasi memudahkan praktikan dalam menyusun program kerja yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah.

Persiapan yang dilakukan sebelum kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan dimulai adalah sebagai berikut:

1. Mengadakan koordinasi dengan pihak pengajaran sekolah tentang pengadaan Praktik Pengalaman Lapangan diikuti oleh anggota PPL.
2. Mengadakan koordinasi dengan guru pamong yang menjadi pendamping mahasiswa.
3. Berkoordinasi dengan guru kelas untuk melakukan praktik mengajar.
4. Konsultasi tentang materi ajar untuk kelas sebelum mengajar sehingga mengetahui bahan ajar yang akan diberikan kepada siswa.

5. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ini harus disiapkan oleh praktikan sebelum kegiatan belajar mengajar berlangsung serta pembuatannya harus disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku saat ini. Penyusunan RPP meliputi kemampuan awal sesuai dengan assesmen, penentuan SK/KI dan KD, indikator, tujuan, materi ajar, metode yang digunakan, media yang digunakan dalam pembelajaran, dan teknik evaluasi disertai instrumen penilaian. Lampiran RPP terdiri dari instrumen soal, kunci jawaban, lembar pengamatan, kriteria penilaian, dan dokumentasi media.

6. Membuat dan menentukan media belajar untuk siswa yang menarik agar siswa dapat belajar dengan penuh konsentrasi.
7. Menyerahkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) kepada guru kelas.
8. Melakukan praktik mengajar
9. Meminta masukan dari guru kelas mengenai kelebihan dan kekurangan saat mengajar dalam praktik yang dilakukan.
10. Menyerahkan revisi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan berkonsultasi dengan guru.
11. Berdiskusi dengan guru pamong sebelum dan sesudah menjalankan praktik lapangan.

Selain itu asesmen juga dilakukan sejak PPL I terhadap subyek yang telah dipilih agar dapat merencanakan program pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dan kemampuan subyek dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut ini hasil informasi dan asesmen yang telah diperoleh:

a. Informasi umum

- 1.1. Namasiswa :Muhammad Iqbal Hermawan
- 1.2. Kelas : 3B
- 1.3. Nama orang tua (Ayah/Ibu):Wuherantono
- 1.4. Alamat :GedongkiwoMJI/1160 RT 02/RW 12,
Mantrijeron,Yogyakarta

b. Informasi Kebutuhan Khusus Anak

- 1. Jenis kebutuhan khusus : Tunarungu
- 2. Karakteristik kebutuhan khusus :
 - a) Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya.
 - b) Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk melakukan sesuatu.
 - c) Memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sering teralih perhatiannya.
 - d) Memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah.
 - e) Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.
 - f) Mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik, namun masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.
 - g) Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.
 - h) Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.

3. Hasil Asesmen

- a. Laporan asesmen secara lengkap yang diterima dari tenaga ahli:

Dari hasil tes audiometri didapati telinga kanan mempunyai ketajaman pendengaran 98,3 dB dan telinga kiri 99, 16. Sehingga anak termasuk tunarungu sangat berat (*profound*).

- b. Hasil asesmen akademis yang dilakukan:

Kemampuan akademik subyek bila dibandingkan dengan teman-teman sekelasnya adalah yang paling rendah. Walaupun subyek sudah dapat menulis, ia belum dapat membaca maupun berhitung dengan baik.

- Bahasa (membaca & menulis):

Subyek belum dapat membaca dengan baik dan benar dikarenakan gangguan pada artikulasinya. Dalam membaca ujaran baik pada huruf vokal dan konsonan anak masih terdapat

kesalahan. Subyek terlihat enggan saat diminta guru untuk membaca.

Kemampuan menulis subyek sudah cukup baik. Subyek sudah dapat menulis dengan mencotok tulisan guru yang ada di papan tulis maupun di buku pelajaran. Namun terkadang tulisan yang dihasilkan terdapat omisi dan kurang rapi, sehingga terkadang sulit untuk dibaca. Selain itu subyek belum dapat menulis dengan didikte karena kesulitan dalam mengenal huruf.

- Matematika :

Subyek masih mengalami kesulitan dalam mengenal angka 1-10 dan belum dapat melakukan operasi penjumlahan, namun sudah dapat mengidentifikasi besar kecil suatu benda. Contohnya saja saat mengisi urutan angka 1-5, subyek menuliskan 1, 2, 3, 5 (dengan angka 5 terbalik), 4, 10. Namun subyek sudah dapat mengambil balok sesuai jumlah yang diminta dengan nominal angka 1 sampai 3.

- Kemandirian

Sesuai dengan hasil observasi dan wawancara dapat dikatakan bahwa subyek belum dapat dikatakan mandiri. Subyek sudah dapat menyapu, makan sendiri namun terkadang masih disuapi, dapat mandi sendiri tetapi masih membutuhkan bantuan untuk mencopot kancing.

Beberapa waktu yang lalu saat subyek masih ditunggu oleh nenek di sekolah, bahkan terkadang nenek ikut dalam pembelajaran Bina Wicara dan membantu membawakan tas serta mencopot sepatu subyek. Hal ini mungkin yang menyebabkan subyek kurang dapat mandiri karena nenek terlalu memanjakannya.

- Emosi-perilaku

Subyek mempunyai tingkat konsentrasi yang rendah, sering teralih perhatiannya saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Disamping itu subyek sering bermain sendiri saat pembelajaran berlangsung. Jika *mood* sedang baik, subyek dapat mengikuti perintah guru misalnya untuk menulis, membaca dan sebagainya. Namun jika *mood* sedang buruk maka biasanya subyek asyik sendiri bermain atau berjalan-jalan keluar kelas.

Subyek cenderung lama saat mengerjakan tugas dan seringkali tidak tuntas untuk menyelesaikannya. Emosi yang ditampilkan subyek cenderung tidak stabil. Subyek sering meluapkan emosinya dengan membanting benda-benda di sekitar dan menangis jika tidak menerima perlakuan temannya kepada dirinya. Contohnya saat benda yang dimilikinya disembunyikan oleh temannya.

- Keterampilan sosial

Subyek mempunyai kemampuan untuk bersosialisasi terhadap lingkungan rendah, baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan dengan rumahnya. Menurut penuturan orangtua, subyek sebenarnya mau bergaul dengan orang-orang di sekitarnya namun orang-orang di sekitarnya terkadang kurang mau menerima sehingga subyek lebih banyak beraktivitas dan bersosialisasi di rumah. Sedangkan di sekolah, nampak subyek sering asyik bermain sendiri dan jarang bermain bersama teman-temannya.

- Komunikasi

Subyek masih mengalami kesulitan untuk berkomunikasi dengan orang lain karena keterbatasan perbendaharaan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang tidak cukup jelas. Sehingga mengakibatkan orang lain sulit mengerti yang anak bicarakan dan begitu pun sebaliknya adakalanya anak tidak mengerti apa yang orang lain bicarakan kepada dirinya.

- Motorik

Subyek tidak mengalami masalah yang berat pada motoriknya. Motorik kasar yang dapat dilakukan contohnya anak dapat menuruni anak tangga tanpa bantuan, berdiri selama 8 detik dengan bertumpu salah satu kaki, melompat dengan satu kaki, melempar bola, menangkap bola dan lain-lain. Motorik halus yang dapat dilakukan antara lain anak sudah dapat menggambar berbagai bentuk tubuh, tangan, orang lengkap, rumah, peta, dan melipat kertas. Namun masih memerlukan latihan dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting dengan rapi.

4. Hasil asesmen hambatan pendengaran :

- Penguasaan kosakata :

Kosakata yang dimiliki sangat minim dengan pelafalan dan artikulasi yang tidak cukup jelas. Kata yang dapat dilafalkan lebih sedikit daripada kata yang dipahami, anak sering kali berkomunikasi menggunakan bahasa isyarat dan gambar untuk berbicara dengan orang lain.

- Artikulasi :

Dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi ditemukan bahwa kemampuan wicara dan persepsi bunyi subyek belum baik. Subyek sudah dapat mengucapkan huruf /m/, /t/, /b/, /s/, /l/, dan /n/, tetapi masih kesulitan dalam mengucapkan huruf vokal /a/, /i/, /u/, /e/, /o/ serta beberapa huruf konsonan yang lain. Selain itu subyek sudah dapat mengucapkan kata 'bal' (Iqbal), 'bu' (ibu), 'es' (untuk mengungkapkan daerah yang dingin). Namun dalam berkomunikasi dengan orang lain subyek belum dapat mengucapkan kata dengan jelas dan lebih sering

menggunakan bahasa isyarat yang ia kuasai ketika bercerita kepada orang lain. Kemudian untuk kemampuan persepsi bunyi, subyek nampak masih kesulitan dalam membedakan berbagai jenis bunyi dan arah bunyi yang ada di sekitar subyek.

B. Pelaksanaan PPL (Praktik Terbimbing dan Mandiri)

1. Kegiatan yang Termasuk Dalam PPL

a) Pendampingan Senam

Kegiatan senam dilakukan setiap hari Jum'at yang diikuti seluruh warga sekolah SLB N 2 Bantul.

b) Panitia Lomba HUT RI ke 71

Lomba 17 Agustus yang dilaksanakan di SLB Negeri 2 Bantul dilaksanakan pada tanggal 10-12 Agustus 2016. Adapun lomba-lomba yang dilaksanakan antara lain lomba memasukkan pensil ke dalam botol, lomba estafet karet, lomba memasang sepatu, lomba membawa kelereng, lomba menangkap belut, lomba pecah air, lomba membawa balon, lomba mewarnai dan menggambar, dan pertandingan sepakbola yang diikuti siswa dan guru SLB N 2 Bantul. Mahasiswa berperan sebagai perencana lomba dan panitia pelaksana lomba tersebut.

c) Syawalan dan Perpisahan Guru SLB

Kegiatan syawalan dan pengajian yang dilakukan selama PPL terdiri dari kegiatan, yakni sebagai berikut:

- Syawalan Idhul Fitri, yakni upacara syawalan yang dilakukan awal semester baru setelah libur Hari Raya Idhul Fitri diikuti oleh semua guru, karyawan, mahasiswa PPL, serta semua siswa SLB N 2 Bantul.
- Perpisahan salah satu guru SLB N 2 Bantul dilaksanakan di Gedung Olahraga SLB N 2 Bantul. Pada kegiatan ini, mahasiswa bertugas untuk mendampingi mengkondisikan siswa saat pelaksanaan kegiatan.

d) Membantu Persiapan dan Pelaksanaan Akreditasi SMALB-B

Mahasiswa turut membantu para guru dan karyawan SLB N 2 Bantul dalam mempersiapkan akreditasi SMALB-B baik itu dalam administrasi sekolah, membuat papan pengumuman, dan penataan kembali perpustakaan. Sedangkan dalam pelaksanaan akreditasi, mahasiswa membantu mengkondisikan peserta didik terutama yang kelas rendah.

2. Pelaksanaan PPL

Sesuai dengan ketentuan PPL II, kegiatan praktik mengajar dibagi menjadi dua yaitu:

a) Kegiatan Praktik Mengajar Terbimbing

Yaitu praktik mengajar yang dilakukan mahasiswa dengan guru pembimbing ikut serta melihat mengajar di kelas.

b) Praktik Mengajar Mandiri

Yaitu mahasiswa secara mandiri (tanpa ikut serta guru pembimbing dalam kelas) mengajar sesuai dengan RPP yang telah disiapkan.

- Pelaksanaan

Kurikulum yang digunakan untuk kelas 3B SDLB N 2 Bantul adalah Kurikulum 2013 dan pemberian materi berdasarkan buku acuan. Dikarenakan buku acuan yang ada baru terdapat Tema 3 yaitu Bermain di Lingkunganku, maka tema pembelajaran yang diberikan saat praktik PPL II adalah bermain di lingkunganku.

Berikut Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan di SLB Negeri 2 Bantul di kelas 3B yang mempunyai siswa berjumlah 3 orang (Sania, Nisa, Iqbal):

1. Pertemuan I

Hari/ Tanggal : Kamis, 25 Agustus 2016

Kelas : 3B

Sub Tema : Bermain di Rumah

Materi : Keberagaman di lingkungan rumah, bermain *clay* di rumah, operasi perkalian dua angka

Waktu : 1 hari (4x 30 menit)

Pelaksanaan : Praktik mengajar hari pertama diikuti oleh 3 siswa. Kegiatan belajar mengajar diawali dengan berdoa secara bersama-sama dan kemudian mengulas kembali mengenai jenis permainan tradisional yang pernah dipelajari di sekolah. Kemudian dilanjutkan dengan menulis cerita tentang bermain *clay*. Siswa-siswa mengeluh capek menulis karena bacaan terlalu panjang bagi mereka. Namun siswa-siswa tetap dapat dikondisikan dengan baik. Setelah selesai menulis satu per satu siswa membaca teks bacaan tersebut dan kemudian dibimbing untuk menjawab pertanyaan. Umumnya para siswa mengalami kesulitan memahami bacaan tersebut sehingga mengalami kesulitan untuk menjawab soal cerita sehingga praktikan kembali menerangkan cerita tersebut secara singkat. Selanjutnya siswa dibimbing untuk mempraktikkan membuat bentuk-bentuk dari *clay* seperti bacaan teks yang telah mereka pelajari. Para siswa sangat antusias membuat mainan

dari *clay*. Pratikan membuat beberapa bentuk bangunan dari *clay*, para siswa dapat mengelompokkan *clay* tersebut sesuai bentuk dan mengoperasikan penjumlahan berkelompok dengan benar. Sania dan Nisa dapat mengelompokkan hingga 10-10, sedangkan Iqbal dapat mengelompokkan hingga 4-4. Setelah materi selesai disampaikan siswa diberi PR, kemudian bersama-sama menyimpulkan kegiatan belajar hari tersebut dan dilanjutkan dengan doa bersama

2. Pertemuan II

Hari/ Tanggal : Jumat, 26 Agustus 2016

Kelas : 3B

Sub Tema : Bermain di Rumah

Materi : Berkreasi menggunakan pelepah pisang, mengenal variasi gerak non lokomotor, lokomotor dan manipulatif dalam posisi berdiri

Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

Pelaksanaan : Pelaksanaan praktik mengajar kedua diikuti oleh satu orang siswa (Sania). Kedua siswa (Nisa dan Iqbal) yang lainnya tidak dapat hadir dikarenakan sakit. Pembelajaran dibuka dengan doa bersama kemudian dilanjutkan dengan mengingatkan kembali tentang materi sebelumnya yaitu ciri-ciri pohon pisang. Kemudian, praktikan menjelaskan materi yang akan dipelajari hari tersebut. Siswa diajak keluar kelas untuk melihat gerak pohon pisang secara langsung, mengenalkan pelepah pisang, membawa pelepah pisang untuk praktik menggambar cetak, dan mempraktikkan gerak menyerupai pohon pisang melalui video animasi secara bersama-sama. Selanjutnya dilanjutkan dengan praktik menggambar cetak menggunakan pelepah pisang. Siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Kegiatan diakhiri dengan berdoa bersama.

3. Pertemuan III

Hari/ Tanggal : Rabu, 31 Agustus 2016

Kelas : 3B

Sub Tema : Bermain di Rumah

Materi : Mewarnai pohon kelapa, memahami teks “Bermain Yoyo”, operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan benda konkret.

Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

Pelaksanaan : Pada ketiga mengajar diikuti oleh 3 siswa. Kegiatan diawali dengan mengingat kembali permainan-permainan yang pernah diajarkan. Memasuki materi inti, para siswa diajak keluar untuk bermain yoyo. Para siswa senang dan antusias untuk bergantian bermain. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan menulis, membaca, dan menjawab soal teks bacaan bermain yoyo. Sania dan Nisa dapat menulis, membaca dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan. Namun Iqbal hanya mau menulis saja, kemudian setelah bosan menulis dia asyik sendiri menggambar di papan tulis. Selanjutnya peserta didik diajak untuk mewarnai pohon kelapa, mereka dapat melakukannya dengan baik. Selesai pembelajaran ditutup dengan kesimpulan dan berdoa bersama.

4. Pertemuan IV

Hari/ Tanggal : Kamis, 1 September 2016

Kelas : 3B

Sub Tema : Bermain di Lingkungan Rumah

Materi : Bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar, memahami teks “Bermain lompat tali”, mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat- empat, lima-lima sampai 6 kali.

Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

Pelaksanaan : Praktik ke empat diikuti 3 siswa. Diawali dengan berdoa dan mengingat pembelajaran permainan sebelumnya. Kemudian bersama-sama ke luar kelas untuk praktik bermain tali yang diikuti oleh beberapa siswa dari kelas lain yang sedang olahraga. Selanjutnya pembelajaran dilanjutkan ke kelas untuk memahami teks bacaan bermain tali. Seperti biasa Sania dan Nisa dapat menulis, menirukan membaca dan menjawab soal cerita dengan baik yang disertai bimbingan dari praktikan. Sedangkan Iqbal dapat menyalin teks bacaan dengan cukup rapi, namun seperti biasa jika sudah bosan maka ia akan asyik sendiri menggambar di papan tulis. Setelah itu peserta didik diajak untuk mencari huruf kapital di bacaan tersebut, kemudian dilanjutkan dengan mengelompokkan karet gelang menjadi dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima sampai 6 kali. Kegiatan diakhiri dengan menyimpulkan dan berdoa bersama.

5. Pertemuan V

Hari/ Tanggal : Rabu, 7 September 2016

Kelas : 3B

Sub Tema : Bermain di rumah teman

Materi : Menggambar ekspresi pohon mangga, Memahami teks “Bermain Lompat Simpai”, Operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan kartu bergambar mangga.

Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

Pelaksanaan : Praktik ke lima diikuti oleh 2 siswa (Sani dan Nisa), sedangkan Iqbal tidak masuk sekolah. Pembelajaran dibuka dengan berdoa dan menginjak kegiatan inti peserta didik diajak keluar untuk mempraktikkan bermain lompat simpai dengan bertanding. Mereka bermain dengan gembira. Sesudah itu pembelajaran dilanjutkan dengan pemahaman bacaan dan menjawab soal cerita dengan praktikan membantu memahami bacaan menggunakan media *pop up*. Peserta didik terlihat memperhatikan saat diterangkan. Mereka pun dapat menjawab pertanyaan dengan benar, walaupun Nisa pada soal ketiga mengalami kesulitan namun kemudian dia nampak sudah mengerti setelah dijelaskan. Pembelajaran dilanjutkan dengan mengubah penjumlahan menjadi perkalian menggunakan media kartu mangga. Peserta didik dapat mengerjakan dengan benar. Kegiatan diakhiri dengan pemberian PR dan berdoa bersama.

6. Pertemuan VI

Hari/ Tanggal : Kamis , 8 September 2016

Kelas : 3B

Sub Tema : Bermain dan Gembira

Materi : Bersatu dalam keberagaman, Memahami teks “Pohon Mangga”, Operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan kartu bergambar mangga.

Waktu : 1 hari (4x 30 menit)

Pelaksanaan : Praktik ke enam, peserta didik yang hadir hanya satu yaitu Sania. Praktik kali ini dilakukan untuk menggantikan guru kelas yang tidak dapat mengampu dikarenakan ada tugas mewakili sekolah. Kegiatan inti yang dilakukan adalah memberikan materi mengenai pemahaman bacaan berjudul pohon mangga dengan media

gambar seri. Dikarenakan yang hadir hanya satu orang, Sania nampak kurang bersemangat saat diberi soal cerita dan meminta untuk PR saja. Namun praktikan mencoba membahasnya terlebih dahulu dan nampak Sania dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Kemudian dilanjutkan dengan mengelompokkan kartu mangga, menghitungnya dengan menjumlahkan per kelompok, serta mengubah penjumlahan menjadi perkalian. Siswa nampak antusias menghitung kartu mangga. Setelah materi selesai disampaikan nampak Sania kembali kurang bersemangat. Maka praktikan mencoba membuat materi untuk menjodohkan gambar buah dengan kata yang benar serta membuat kerajinan dari kertas. Siswa nampak kembali antusias dan mengikuti dengan baik. Pembelajaran ditutup dengan berdoa bersama dan PR.

7. Pertemuan VII

Hari/ Tanggal : Sabtu, 10 September 2016

Kelas : 3B

Sub Tema : Bermain dan Gembira

Materi : Persatuan Dalam Keberagaman di Masyarakat, Memahami teks “Bermain Kucing dan Tikus”, Operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20.

Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

Pelaksanaan : Praktik terakhir diikuti oleh seluruh siswa kelas 3B. Kegiatan inti dilaksanakan dengan mengajak anak ke luar kelas untuk praktik bermain kucing dan tikus. Permainan kucing dan tikus tidak hanya dilaksanakan oleh siswa kelas 3B saja namun juga diikuti oleh siswa kelas 5 SDLB yang sedang berolahraga di GOR. Mereka nampak senang dapat bermain kucing dan tikus, semua siswa bergiliran berperan menjadi kucing dan tikus. Pembelajaran dilanjutkan di kelas dengan menulis, membaca dan menjawab soal cerita dengan media gambar seri. Para siswa nampak memperhatikan saat dibacakan cerita bacaan bermain kucing dan tikus. Setelah itu dibimbing praktikan siswa-siswa menirukan membaca teks tersebut. Sania dan Nisa dengan tekun mengikuti, namun Iqbal masih enggan untuk menirukan membaca teks ia asyik sendiri dengan kegiatannya. Maka saat pembelajaran berhitung Iqbal diberikan media berupa kartu mangga dan kartu angka yang selanjutnya diberikan agar ia dapat

mengambil angka yang sesuai dengan jumlah kartu mangga tersebut. Iqbal nampak tertarik dan dapat menjawabnya dengan benar, namun lama kelamaan saat dia sudah bosan kembali asyik sendiri menggambar di papan tulis. Dengan mengkondisikan Iqbal untuk menyelesaikan soal yang lain, praktikan memberikan soal kepada Sania dan Nisa mereka nampak semangat dapat menyelesaikan soal tersebut dan secara aktif sukarela mencoba menjawab dengan menuliskannya di papan tulis. Kegiatan ditutup dengan berdoa bersama.

- Evaluasi

Berdasarkan hasil praktik mengajar yang telah dilaksanakan oleh praktikan dapat diperoleh hasil evaluasi yaitu berupa:

1. Pertemuan I

- a. Evaluasi dari guru pembimbing:

Teks bacaan “Bermain *Clay*” terlalu panjang bagi anak tunarungu. Selain siswa mengeluh capek saat menulis, siswa juga mengalami kesulitan memahami isi cerita. Maka dari itu pada kesempatan selanjutnya praktikan membuat teks bacaan dengan bahasa sederhana dan mudah dimengerti. Kemudian sebelum kegiatan menulis, membaca dan menjawab soal sebaiknya diawali dengan praktik konkret untuk lebih memudahkan memahami anak. Maka dari itu pada rencana pembelajaran selanjutnya, praktikan memberikan kegiatan praktik bermain terlebih dahulu sebelum siswa diajak untuk memahami bacaan yang terkait dengan praktik tersebut.

- b. Evaluasi mengenai subyek:

Subyek (Iqbal) selama mengikuti pembelajaran, jika sudah merasa bosan sering sibuk asyik sendiri terutama saat materi menulis, membaca dan menjawab soal. Seringnya dia enggan untuk mengucapkan kata dan lebih sering bercerita menggunakan gambar. Maka untuk pertemuan selanjutnya praktikan mencoba untuk memberikan dampingan pada Iqbal.

Namun sikapnya mengalami kemajuan dibandingkan dengan pada semester sebelumnya yang asyik sendiri dan tidak mau mendengarkan bahkan sering tiduran di lantai saat pembelajaran.

2. Pertemuan II

- a. Evaluasi dari guru pembimbing:

Pada praktik menggambar cetak menggunakan pelepah pisang, nampak praktikan dan siswa sedikit kesulitan dalam mengatur tingkat kepekatan cat air untuk dapat digunakan untuk mencetak. Guru menyarankan untuk mempraktikkan dahulu cara mencetak menggunakan bahan cat air agar saat di lapangan dapat berjalan lancar.

- b. Evaluasi mengenai subyek:
Subyek tidak masuk sekolah karena cabut gigi.
- 3. Pertemuan III
 - a. Evaluasi dari guru pembimbing:
Bacaan sudah bagus, bahasa sederhana dan mudah dimengerti. Namun ada revisi di bagian soal cerita kata “Kemana mereka bermain yoyo?”, diganti menjadi “Dimana mereka bermain yoyo?”.
 - b. Evaluasi mengenai subyek:
Subyek masih nampak asyik sendiri menggambar di papan tulis jika sudah merasa bosan. Namun saat mewarnai, hasil mewarnai subyek lebih rapi dibandingkan pada saat kelas II.
- 4. Pertemuan IV
 - a. Evaluasi dari guru pembimbing
Bacaan sudah bagus. Bahasa sederhana, singkat dan mudah dimengerti. Soal cerita sudah baik.
 - b. Evaluasi mengenai subyek
Subyek nampak senang saat praktik bermain, masih asyik sendiri jika di kelas namun mau menyalin teks bacaan dengan cukup rapi.
- 5. Pertemuan V
 - a. Evaluasi dari guru pembimbing
Bacaan sudah bagus, media bagus dan menarik. Namun ada pertanyaan yang rancu atau mempunyai dua jawaban yang berbeda dalam satu bacaan. Maka selanjutnya praktikan memperhatikan untuk tidak membuat pertanyaan yang rancu.
 - b. Evaluasi mengenai subyek
Subyek tidak masuk sekolah.
- 6. Pertemuan VI
 - a. Evaluasi dari guru pembimbing
-
 - b. Evaluasi mengenai subyek
Subyek tidak masuk sekolah.
- 7. Pertemuan VII
 - a. Evaluasi dari guru pembimbing
Bacaan sudah bagus, media bagus dan menarik.
 - b. Evaluasi mengenai subyek
Subyek mengalami peningkatan dalam ketertarikan mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu angka dan kartu mangga. Subyek dapat menjawab pertanyaan dengan benar.

C. Analisis Hasil Pelaksanaan dan Refleksi

1. Analisis Hasil Pelaksanaan Praktik PPL

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilakukan di SLB N 2 Bantul kelas 3B dengan subyek Muhammad Iqbal Herawan, terlihat adanya kemajuan dalam sikapnya namun belum ada kemajuan besar terhadap hasil akademiknya. Hal ini dikarenakan subyek bukan murni sebagai anak tunarungu saja namun mempunyai gangguan penyerta seperti tingkat perhatian yang rendah dan kemampuan mempersepsikan sesuatu masih lemah, seringkali subyek tidak mau memperhatikan saat lawan bicara mengajaknya untuk berkomunikasi. Disamping itu subyek juga sulit untuk berkomunikasi dan diajak komunikasi, sehingga kemungkinan juga itu merupakan alasan subyek acuh terhadap penjelasan guru di kelas sehingga menyebabkan ketertinggalan pelajaran. Selain itu ketertarikan subyek terhadap benda-benda ruang angkasa, globe, dan cerita mengenai kecelakaan, benda berputar menurut guru kelas seperti ada tanda-tanda anak autis. Namun tentu saja hal ini perlu untuk diteliti lebih lanjut dan dibutuhkan pemeriksaan dari ahli terkait. Adapun hasil pelaksanaan praktik pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Bahasa

Kemampuan bahasa subyek masih mengalami permasalahan yaitu kesulitan dalam menggunakan bahasa oral maupun isyarat. Namun dengan adanya bimbingan yang terus menerus dengan menggunakan media dan metode yang menarik bagi anak, maka akan dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Terbukti saat anak mencoba menceritakan sesuatu dengan gambarnya, seperti saat menggambar jalan ada lambang dilarang parkir anak dapat menceritakan bahwa lambang tersebut artinya tidak boleh parkir disitu. Walaupun pada saat pemahaman teks bacaan subyek belum dapat menjawab pertanyaan, namun setidaknya kosakata anak bertambah saat memperhatikan penjelasan praktikan.

b. Kemampuan berhitung

Kemampuan berhitung subyek mengalami peningkatan. Sebelumnya subyek sudah dapat menghitung 1 sampai 3, saat ini subyek dapat menghitung jumlah benda konkret 1 sampai 6 serta dapat mengurutkan angka dari 1 sampai 6 walau terkadang bentuk angka 5 terbalik.

c. Kemampuan motorik

Kemampuan motorik halus subyek mengalami sedikit peningkatan. Hal ini terlihat dari tulisannya yang sedikit lebih rapi dan hasil pewarnaannya yang sedikit lebih rapi dari sebelumnya.

d. Sikap saat pembelajaran berlangsung

Sikap subyek saat pembelajaran berlangsung juga mengalami peningkatan. Pada saat PPL I subyek nampak selalu asyik sendiri dan tidak mau mendengarkan bahkan sering tiduran di lantai saat

pembelajaran. Saat ini subyek sudah mau mendengarkan perintah guru, menulis dengan cukup rapi, dan tingkat perhatian terhadap pembelajaran juga meningkat saat media pengajaran menarik bagi anak

2. Hambatan atau Permasalahan

Berdasarkan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah dilakukan, adapun beberapa hal yang dapat digunakan sebagai catatan dan tindak lanjut, antara lain:

a) Penguasaan Kelas

Dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, praktikan masih kesulitan untuk mengontrol anak yang sulit untuk diatur dan semaunya sendiri. Selain itu praktikan juga sulit untuk memberikan bimbingan pelajaran dengan merata terhadap semua siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda.

Dengan adanya permasalahan dalam penguasaan kelas tersebut menjadikan praktikan lebih berpengalaman dan berusaha untuk mencari cara mengajar yang kreatif dan inovatif baik dalam strategi, media maupun metode pembelajaran.

b) Kreatifitas dalam memberikan pembelajaran

Terkadang saat pembelajaran berlangsung beberapa siswa terlihat tidak bersemangat dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut maka menjadikan praktikan berusaha untuk mencari dan menciptakan strategi, media atau metode yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan minat peserta didik.

3. Usaha dalam Mengatasi Hambatan

Adapun usaha yang dilakukan untuk mengatasi hambatan–hambatan atau permasalahan agar tidak terjadi terus menerus yaitu sebagai berikut:

- a) Bersikap tegas saat proses pembelajaran dan lebih aktif dalam memberikan persepsi kepada anak, supaya anak dapat konsentrasi pada materi yang sedang dipercakapkan dan lebih aktif dalam berbicara, mengungkapkan gagasan atau ide yang dimiliki.
- b) Memperbanyak referensi, seperti membaca dan berkonsultasi dengan guru pembimbing, bertanya bagaimana agar dapat lebih menguasai materi dan kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada siswa.

BAB III

PENUTUP

A. Kesimpulan

Alur pelaksanaan PPL di SLB yakni observasi dan asesmen, menentukan masalah, menentukan tujuan, koordinasi dengan pihak sekolah, koordinasi dengan guru pamong, koordinasi dengan guru kelas untuk praktik mengajar, konsultasi tentang materi ajar, membuat RPP, melakukan praktik mengajar, revisi RPP.

Kegiatan yang termasuk dalam PPL antara lain pendampingan senam, Panitia Lomba HUT RI ke 71, Syawalan dan Perpisahan Guru SLB, Membantu Persiapan dan Pelaksanaan Akreditasi SMALB-B, Kegiatan Praktik Mengajar Terbimbing, Praktik Mengajar Mandiri.

Praktik Pengalaman Lapangan dilaksanakan selama VII pertemuan Kamis, 25 Agustus 2016; Jumat, 26 Agustus 2016; Rabu, 31 Agustus 2016; Kamis, 1 September 2016; Rabu, 7 September 2016; Kamis, 8 September 2016; Sabtu, 10 September 2016.

Dari Praktik Pengalaman Lapangan, nampak subyek mengalami peningkatan dalam bahasa, berhitung, motorik halus dan sikap dalam pembelajaran. Namun disamping itu praktikan juga mengalami hambatan yaitu dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, praktikan masih kesulitan untuk mengontrol anak yang sulit untuk diatur dan semaunya sendiri, serta beberapa siswa terlihat tidak bersemangat dan tidak tertarik mengikuti pembelajaran. Dengan adanya permasalahan tersebut maka menjadikan praktikan berusaha untuk mencari dan menciptakan strategi, media atau metode yang sesuai dengan kondisi, kebutuhan dan minat peserta didik.

B. Saran

1. Untuk UNY

- a) Pembekalan PPL lebih matang sehingga mahasiswa tidak banyak mengalami kesulitan di lapangan
- b) Mengadakan pengawasan terhadap jalannya kegiatan PPL, baik secara langsung maupun tidak langsung.
- c) Persiapan PPL dilakukan jauh-jauh hari sebelum PPL sehingga mahasiswa dapat lebih banyak waktu untuk belajar tentang cara mengajar

2. Untuk Sekolah

- a) Mempertahankan komunikasi yang intensif antara seluruh warga sekolah.
- b) Meningkatkan layanan pendidikan yang sesuai dengan kebutuhan anak.

- c) Mempertahankan hubungan yang baik dengan mahasiswa PPL, sehingga nantinya dapat saling bertukar informasi terkait info terkini seputar pendidikan anak autis.

3. Untuk mahasiswa

- a) Hendaknya bila melakukan observasi atau asesmen lebih mendalam sehingga dapat diketahui kondisi siswa secara jelas untuk menentukan rencana pembelajarannya
- b) Lebih kreatif dalam menentukan metode dan media yang digunakan untuk mengajar karena karakteristik siswa yang beragam di sekolah luar biasa.
- c) Menjalin komunikasi yang lebih baik dengan semua warga sekolah
- d) Menjaga nama baik almamater dengan sikap yang baik dan sopan.

DAFTAR PUSTAKA

Erich Lina Susilawati. (2015). Laporan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL)
Lokasi SLB Negeri 2 Bantul. *Laporan Praktik Pengalaman Lapangan*.
Program Studi Pendidikan Luar Biasa. FIP UNY. Tidak diterbitkan.

LAMPIRAN I

PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN 4

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 1 : Bermain di Rumah

BAHASA INDONESIA

3.2. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan

4.2. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

INDIKATOR

3.2.1. Membaca teks narasi sederhana tentang “Bermain Clay di rumah”

3.2.2. Menjawab pertanyaan teks narasi sederhana tentang bermain clay di rumah

4.2.1 Menceritakan kembali isi teks narasi sederhana tentang bermain clay di rumah

4.2.2. Mengomunikasikan isi teks cerita narasi sederhana tentang bermain claydi rumah

Pembelajaran 4
Subtema 1
Bermain di Rumah

PPKn

1.4. Menerima dengan tulus makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

2.4. Menerima makna persatuan dalam keberagaman di masyarakat

3.4. Mengenal makna persatuan di lingkungan masyarakat

4.4. Melaksanakan perilaku yang mencerminkan maknapersatuan di masyarakat

INDIKATOR

1.4.1.Mengenal arti bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

1.4.2.Menyebutkan contoh-contoh sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat

2.4.1.Peduli terhadap persatuan dalam kebersamaan masyarakat

2.4.2.Melaksanakan persatuan di rumah

MATEMATIKA

3.3. Mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 50 menggunakan benda konkret.

4.3. Menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media benda konkret.

INDIKATOR

3.3.1. Membilang clay yang sudah terbentuk berjumlah dua puluh

3.3.2. Mengelompokkan clay sesuai dengan bentuknya, dua-dua satu kali sampai sepuluh kali

3.3.3. Menambah bilangan yang sama beberapa kali

4.3.1. Mengalikan operasi hitung perkalian dua angka dengan hasil sampai 20

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SLB N 2 Bantul
Satuan Pendidikan : SDLB Tunarungu
Tema / Sub Tema : Bermain di Lingkunganku/ Bermain di Rumah
Kelas / Semester : III Tunarungu/ I
Materi Pembelajaran : Pembelajaran 4
Alokasi Waktu : 1 hari (4x 30 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. BAHASA INDONESIA

- 3.2. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan

3.2.1. Membaca teks narasi sederhana tentang “Bermain Clay di Rumah”

3.2.2. Menjawab pertanyaan teks narasi sederhana tentang bermain clay di rumah

4.2. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

4.2.1 Menceritakan kembali isi teks narasi sederhana tentang bermain *clay* di rumah

4.2.2. Mengomunikasikan isi teks cerita narasi sederhana tentang bermain *clay* di rumah

2. PPKN

1.4. Menerima dengan tulus makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

1.4.1. Mengenal arti bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar

1.4.2. Menyebutkan contoh-contoh sikap bersatu dalam keberagaman di masyarakat

2.4. Menerima makna persatuan dalam keberagaman di masyarakat

2.4.1. Peduli terhadap persatuan dalam kebersamaan masyarakat

2.4.2. Melaksanakan persatuan di rumah

3.4. Mengenal makna persatuan di lingkungan masyarakat

4.4. Melaksanakan perilaku yang mencerminkan maknapersatuan di masyarakat

3. MATEMATIKA

3.3. Mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 50 menggunakan benda konkret.

3.3.1. Membilang *clay* yang sudah terbentuk berjumlah dua puluh

3.3.2. Mengelompokkan *clay* sesuai dengan bentuknya, dua-dua satukali sampai sepuluh kali

3.3.3. Menambah bilangan yang sama beberapa kali

4.3. Menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan dua angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media benda konkret.

4.3.1. Mengalikan operasi hitung perkalian satu angka dengan hasil sampai 20.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks narasi sederhana tentang bermain *clay* di rumah siswa mampu membuat pertanyaan dengan tepat.
2. Dengan membaca teks narasi sederhana tentang bermain *clay* di rumah siswa mampu menjawab pertanyaan.
3. Dengan membaca teks narasi sederhana tentang *clay* di rumah siswa mampu menceritakan kemabali isi teks dengan kalimatnya sendiri.
4. Dengan membaca teks narasi sederhana tentang bermain *clay* di rumah siswa mampu mengkomunikasikan isinya.
5. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat membilang *clay* 1 sampai 20
6. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa mampu mengelompokkan *clay* delapan-delapan dan sembilan-sembilan.
7. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa mampu menambah dua bilangan yang sama sampai 20.
8. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat mengalikan hitung perkalian 2 angka sampai 20
9. Dengan menerima dengan tulus makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan siswa berdoa sebelum belajar
10. Dengan menerima dengan tulus makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan siswa mengucapkan syukur sesudah selesai kegiatan
11. Dengan mengenal rasa persatuan di lingkungan siswa dapat bekerja sama dengan teman
12. Dengan mengenal rasa persatuan di lingkungan siswa melakukan kerjasama dalam bermain *clay*.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. PPKN : Keberagaman di lingkungan rumah
2. Bahasa Indonesia : Cerita tentang “Bermain Clay di Rumah”
3. Matematika : Operasi perkalian bilangan 2 angka

E. PENDEKATAN DAN METODE

- 1. Metode : percakapan, observasi,tanya jawab, pemberian tugas
- 2. Pendekatan : saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- 1. Media dan alat :
 - a. Gambar yang mencerminkan sikap kerja sama.
 - b. Gambar ilustrasi Sania, Iqbal dan Nisa sedang bermain clay
 - c. Clay/ Lilin/ Tanah Liat
- 2. Sumber belajar
 - a. Kemendikbud. (2016). *Bermain di Lingkunganku:Buku Guru*. Jakarta:Kemendikbud

G. KEMAMPUAN DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

NO	NAMA	KARAKTERISTIK	KEMAMPUAN AWAL
1.	Minakus Sania	Terkadang jahil terhadap termannya, dapat menulis dengan cepat dan rapi, sudah mampu memainkan permainan tradisional seperti dakon, kelereng, dan petak umpet, mudah menangkap materi namun terkadang kurang percaya diri. Serta mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.	Di bawah bimbingan guru anak dapat bekerjasama dalam salah satu contoh permainan yang dapat dilakukan di rumah.

2.	Khoirunisa Aprilia	Sering emosi tidak terkendali (seperti meludah) jika kemauan tidak dituruti, kalau sedang marah sulit diberikan pengertian, dapat menerima perintah, sering jahil dengan teman. Perhatiannya mudah teralih. Sudah mampu memainkan permainan tradisional seperti dakon, kelereng, dan petak umpet.	Di bawah bimbingan guru anak dapat bekerjasama dalam salah satu contoh permainan yang dapat dilakukan di rumah.
3.	M.Iqbal Hermawan	Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya. Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk melakukan sesuatu. Memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sering teralih perhatiannya. Memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah. Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas. Mempunyai kemampuan motorik	Di bawah bimbingan guru anak dapat bekerjasama dalam salah satu contoh permainan yang dapat dilakukan di rumah.

		<p>kasar yang baik, namun masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.</p> <p>Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.</p> <p>Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.</p> <p>Belum dapat memainkan permainan tradisioanal (seperti dakon, kelereng) sesuai dengan aturan.</p>	
--	--	---	--

H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KEGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<p>1. Guru mengucapkan salam, berdoa, menyapa dan mendata kehadiran siswa-siswa.</p> <p>2. Guru mengondisikan siswa secara klasikal agar siswa siap untuk menerima pelajaran.</p> <p>3. Guru menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang</p>	15 menit

	<p>permainan tradisional (bermain dakon). Kemudian menyampaikan materi yang akan dibahas sekarang yaitu “Bermain <i>Clay</i> di Rumah”</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<p>1. Peserta didik dikondisikan guru secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan cara keterarahwajahan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru mendeskripsikan ilustrasi gambar dan menerangkan maksud isi teks bacaan yang merangkum kompetensi yang akan dipelajari dalam subtema 4.</p> <p>2. Peserta didik mengamati gambar ilustrasi kemudian diminta untuk membaca teks tentang Bermain <i>Clay</i> di Rumah.</p> <p>3. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis, sehingga</p>	150 menit

	<p>masing-masing siswa bebas mengungkapkan apa yang ingin dikatakan setelah mengamati gambar ilustrasi.</p> <p>4.Peserta didik dibimbing guru bertanya tentang narasi ” Bermain <i>Clay</i> di Rumah” (menanya)</p> <p>5.Peserta didik menyebutkan pengalaman bermain menggunakan <i>clay</i> (menalar)</p> <p>6.Peserta didik menceritakan pengalaman bermain <i>clay</i> (mencoba)</p> <p>7.Peserta didik diberi pertanyaan- pertanyaan oleh guru yang berkaitan dengan aktifitas bermain di lingkungan rumah.</p> <p>8.Peserta didik diajak mengamati gambar kemudian mencakapkan dengan pokok pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.</p> <p>9.Peserta didik dibimbing untuk membuat kalimat</p> <p>10.Peserta didik dibimbing menghitung <i>clay</i> yang sudah terbentuk sampai dua puluh dan mengelompokkan</p>	
--	---	--

	delapan-delapan dan sembilan-semilan.	
Penutup	<p>1.Bersama-sama peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman bahwa:</p> <p>a.Hendaknya selalu merapikan dan merawat mainan dengan baik</p> <p>b.Benda-benda dapat dikelompokkan dan dihitung jumlahnya berdasarkan bentuknya</p> <p>c.Kerja sama dengan teman menyenangkan.</p> <p>2.Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>3.Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>4.Menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan hari berikutnya.</p> <p>5.Memberikan tugas atau pekerjaan rumah.</p> <p>5.Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan</p>	15 menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
- a. Penilaian sikap

:disiplin, percaya diri, dan santun
- b. Penilaian pengetahuan

:mengenal bentuk keberagaman, Jenis permainan yang bisa dilakukan dan kerjasama dengan orang lain
- c. Penilaian keterampilan

: kemampuan membaca teks sederhana tentang bermain Clay di rumah.
- 1) Unjuk kerja

2) Observasi pengamatan

2. Bentuk Instrumen
- a. Penilaian sikap
- Minggu ke : 1, Bulan: Agustus 2016, Sub Tema : Bermain di Rumah

NO	NAMA PESERTA DIDIK	PENILAIAN SIKAP								
		DISIPLIN			PERCAYA DIRI			SANTUN		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sania									
2.	Nisa									
3.	Iqbal									

Keterangan Skor

- Percaya diri
 - 1 : tak bisa menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah walaupun sudah dibimbing
 - 2 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah dengan bimbingan
 - 3 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah tanpa dibimbing

- Disiplin
 - 1: tidak mau melakukan permainan sesuai aturan walaupun sudah di bimbing
 - 2 : mau melakukan permainan sesuai aturan dengan bimbingan
 - 3 : mau melakukan permainan sesuai aturan tanpa bimbingan
- Kerja sama
 - 1 : tidak dapat melakukan kerja sama dengan teman walaupun sudah dibimbing
 - 2 : dapat melakukan kerja sama dengan teman dengan bimbingan
 - 3 : dapat melakukan kerja sama dengan teman tanpa bimbingan

Kriteria penilaian

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MENYEBUTKAN CONTOH JENIS-JENIS PERMAINAN YANG DAPAT DILAKUKAN DI RUMAH			
		1	2	3	4
1.	Sania				
2.	Nisa				
3.	Iqbal				

Keterangan Skor

- 1 : Dapat mengerjakan 1 soal dengan benar
- 2 : Dapat mengerjakan 2 soal dengan benar
- 3 : Dapat mengerjakan 3 soal dengan benar
- 4 : Dapat mengerjakan 4 soal dengan benar
- 5 : Dapat mengerjakan 5 soal dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
 - b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
 - c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
 - d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.
3. Penilaian Keterampilan
- a. Unjuk kerja
 - Kemampuan membaca teks sederhana tentang bermain *clay* di rumah.

Nama Peserta didik:

N o	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kelancaran membaca	Dapat membaca teks dengan benar tanpa bimbingan guru	Dapat membaca teks dengan benar dengan bimbingan guru	Mau membaca teks namun masih terdapat banyak kesalahan	Tidak dapat membaca teks dengan benar
2.	Pemahama	Mengetahu	Mengetahu	Mengetahu	Tidak

	n isi bacaan	i isi bacaan secara keseluruhan dengan menjawab seluruh pertanyaan dengan benar	i sebagian besar isi bacaan dengan menjawab dengan benar sebagian pertanyaan	i sebagian kecil isi bacaan dengan menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar	mengetahu i isi bacaan serta tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar
--	--------------	---	--	---	---

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Permainan

Nama Peserta Didik:

No.	Kriteria	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)
1.	Mampu mengikuti instruksi guru			
2.	Terlibat aktif dalam pembelajaran			

3.	Mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan			
----	---	--	--	--

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MT: Mulai Terlihat

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

Mengetahui

Bantul, 15 Agustus 2016

Guru Kelas 3B

Mahasiswa

Titin Nurhayati, S. Psi.

Septiana Widhi S.

NIP. 19780603 200501 2016

NIM. 13103244026

LAMPIRAN

A. Teks Bacaan

Bermain Clay di Rumah

Sania mendapat hadiah *clay* dari ibu. Clay itu dibungkus plastik dan berwarna-warni. Kalo dipegang lunak, bisa dibentuk macam-macam. Hari itu Iqbal dan Nisa bermain ke rumah Sania. Nisa membuat bunga, Sania membuat rumah, dan Iqbal membuat mobil dari *clay*.

Mereka sangat senang dapat bermain bersama-sama. Setelah bermain tidak lupa mereka merapikan *clay* dan menyimpannya di lemari.

B. Gambar Ilustrasi





Gambar 1. Nisa, Sania dan Iqbal sedang bermain *clay* di rumah

		
Gambar 2. Bunga buatan Nisa	Gambar 3. Rumah buatan Sania	Gambar 4. Mobil buatan Iqbal

C. Soal Cerita

- Siapa yang mendapat hadiah *clay*?
Jawab:
- Dimana Iqbal dan Nisa bermain *clay*?
Jawab:
- Siapa yang membuat mobil-mobilan dari *clay*?
Jawab:
- Apa yang dilakukan Nisa, Sania dan Iqbal setelah bermain?
Jawab:

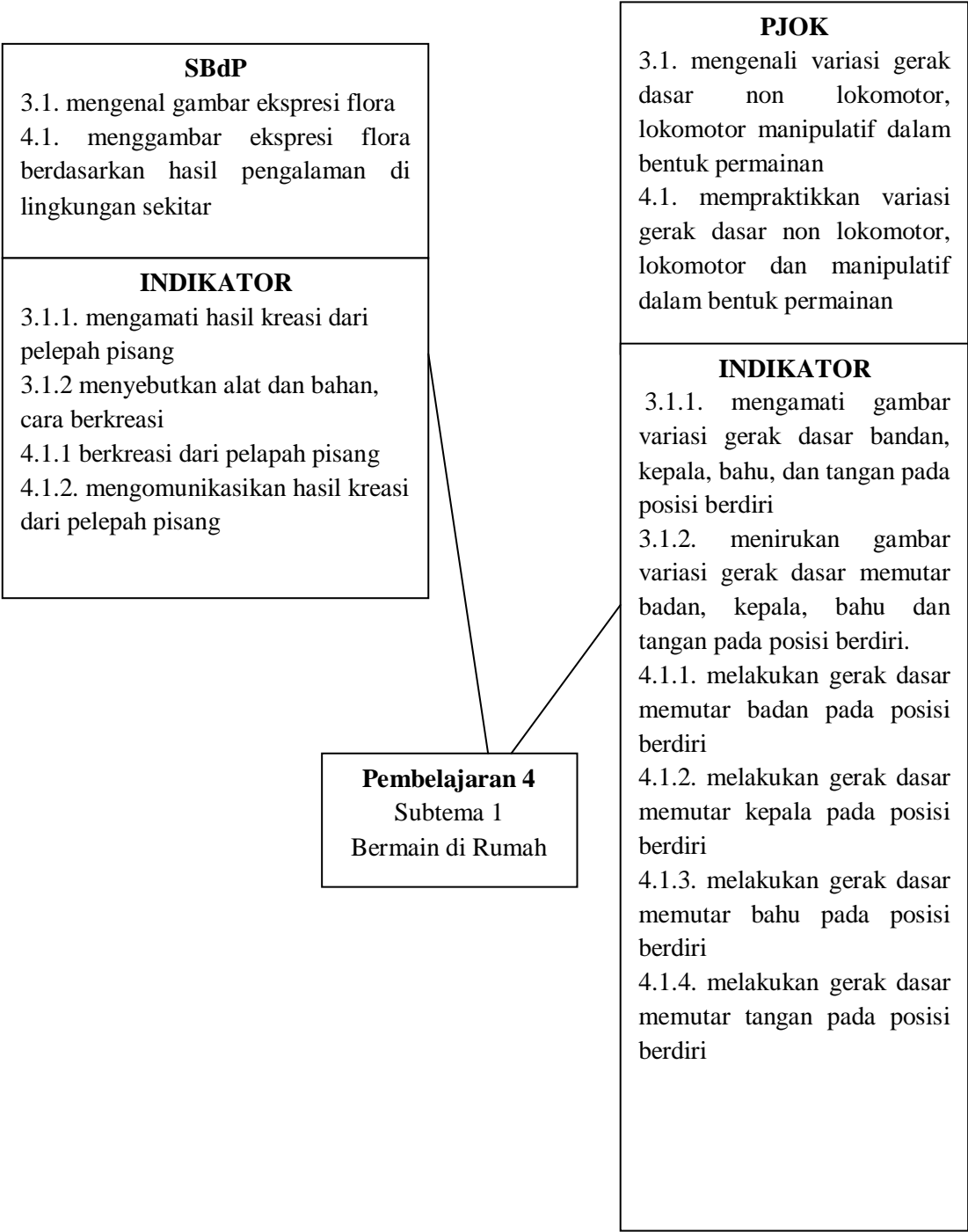
D. Pekerjaan Rumah

- 
 $+$
 $+$
 $+$
 $= \dots$
- 
 $+$
 $+$
 $+$
 $=$
- $3 + 3 + 3 = \dots$
- $4 + 4 + 4 = \dots$
- $5 + 5 + 5 = \dots$

PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN 6

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 1 : Bermain di Rumah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SLB N 2 Bantul
Satuan Pendidikan : SDLB Tunarungu
Tema / Sub Tema : Bermain di lingkunganku/ Bermain di rumah
Kelas / Semester : III Tunarungu/ I
Materi Pembelajaran : Pembelajaran 6
Alokasi Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

A. Kompetensi Inti (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. SBdP

- 3.1. Mengenal gambar ekspresi flora
 - 3.1.1. Mengamati hasil kreasi dari pelepah pisang
 - 3.1.2. Menyebutkan alat dan bahan, cara berkreasi
- 4.1. Menggambar ekspresi flora berdasarkan hasil pengalaman di lingkungan sekitar
 - 4.1.1 Berkreasi dari pelapah pisang
 - 4.1.2. Mengomunikasikan hasil kreasi dari pelepah pisang

2. PJOK

- 3.1. Mengenali variasi gerak dasar non lokomotor, lokomotor manipulatif dalam bentuk permainan

- 3.1.1. Mengamati gambar variasi gerak dasar badan, kepala, bahu, dan tangan pada posisi berdiri
- 3.1.2. Menirukan gambar variasi gerak dasar memutar badan, kepala, bahu dan tangan pada posisi berdiri.
- 4.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar non lokomotor, lokomotor dan manipulatif dalam bentuk permainan
 - 4.1.1. melakukan gerak dasar memutar badan pada posisi berdiri
 - 4.1.2. melakukan gerak dasar memutar kepala pada posisi berdiri
 - 4.1.3. melakukan gerak dasar memutar bahu pada posisi berdiri
 - 4.1.4. melakukan gerak dasar memutar tangan pada posisi berdiri

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengamati hasil kreasi dari ekspresi pohon pisang
- 2. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat menyebutkan alat dan bahan, cara berkreasi dari pelepah pohon pisang.
- 3. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat berkreasi dari pelepah pisang.
- 4. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengomunikasikan hasil kreasi dari pelepah pisang.
- 5. Dengan mengenal variasi gerak dasar non lokomotor, lokomotor dan manipulatif dalam bentuk permainan siswa mampu memutar badan dalam posisi berdiri.
- 6. Dengan mengenal variasi gerak dasar non lokomotor, lokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan siswa mampu memutar kepala dalam posisi berdiri.
- 7. Dengan mengenal variasi gerak dasar non lokomotor, lokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan siswa mampu memutar bahu dalam posisi berdiri.
- 8. Dengan mengenal variasi gerak dasar non lokomotor, lokomotor, dan manipulatif dalam bentuk permainan siswa mampu memutar tangan dalam posisi berdiri.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- 1. SBdP : Berkreasi dari pelepah pisang (menggambar dengan teknik cetak)
- 2. PJOK : Mengenal variasi gerak non lokomotor, lokomotor dan manipulatif dalam posisi berdiri

E. PENDEKATAN DAN METODE

- 1. Metode : percakapan, observasi, tanya jawab, pemberian tugas
- 2. Pendekatan: saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

- 3. Media dan alat :
 - a. Gambar pohon pisang
 - b. Pelepah pisang
 - c. Kertas A4
 - d. Pewarna makanan/ cat air, cawan plastik dan pisau
 - e. LCD proyektor
 - f. Laptop
 - g. Video gerak pohon pisang dan video gerak tubuh
 - 1. Bima dalam posisi berdiri memutar badan
 - 2. Yosep dalam posisi berdiri memutar kepala
 - 3. Ali dalam posisi berdiri memutar bahu
 - 4. Mila dalam posisi berdiri memutar tangan
- 4. Sumber belajar

Kemendikbud. (2016). *Bermain di Lingkunganku: Buku Guru*.
Jakarta: Kemendikbud

G. KEMAMPUAN DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

NO	NAMA	KARAKTERISTIK	KEMAMPUAN AWAL
1.	Minakus Sania	Terkadang jahil terhadap termannya, dapat menulis dengan cepat dan rapi, sudah mampu memainkan permainan tradisional	Di bawah bimbingan guru anak dapat berkreasi dengan menggunakan pelepah pisang dan dapat melakukan

		seperti dakon, kelereng, dan petak umpet, mudah menangkap materi namun terkadang kurang percaya diri. Serta mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.	gerakan dasar memutar badan, kepala, bahu dan tangan pada posisi berdiri.
2.	Khoirunisa Aprilia	Sering emosi tidak terkendali (seperti meludah) jika kemauan tidak dituruti, kalau sedang marah sulit diberikan pengertian, dapat menerima perintah, sering jahil dengan teman. Perhatiannya mudah teralih. Sudah mampu memainkan permainan tradisional seperti dakon, kelereng, dan petak umpet.	Di bawah bimbingan guru anak dapat berkreasi dengan menggunakan pelepah pisang dan dapat melakukan gerakan dasar memutar badan, kepala, bahu dan tangan pada posisi berdiri.
3.	M.Iqbal Hermawan	Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya. Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk melakukan sesuatu. Memiliki tingkat	Di bawah bimbingan guru anak dapat berkreasi dengan menggunakan pelepah pisang dan dapat melakukan gerakan dasar memutar badan, kepala, bahu dan tangan pada posisi

		<p>konsentrasi rendah dan sering teralih perhatiannya.</p> <p>Memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah.</p> <p>Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.</p> <p>Mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik, namun masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.</p> <p>Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.</p> <p>Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.</p> <p>Belum dapat memainkan permainan tradisioanal (seperti dakon, kelereng) sesuai dengan aturan.</p>	<p>berdiri.</p>
--	--	--	-----------------

H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KAGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<div>1. Guru mengucapkan salam, berdoa, menyapa dan mendata kehadiran siswa-siswa.</div> <div>2. Guru mengondisikan siswa secara klasikal agar siswa siap untuk menerima pelajaran.</div> <div>3.Guru menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang ciri-ciri pohon pisang. Kemudian menyampaikan materi yang akan dibahas hari ini yaitu “Berkreasi Menggunakan Pelepah Pisang dan Bergerak Menyerupai Pohon Pisang”.</div> <div>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</div>	15 menit
Inti	<div>1. Peserta didik dikondisikan guru secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan cara keterarahwajahan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru mendeskripsikan ilustrasi gambar mengenai pohon</div>	150 menit

	<p>pisang. Peserta didik mengamati gerak pohon pisang yang sebenarnya, kemudian guru memutar video gerak menyerupai pisang .</p> <p>2. Peserta didik mengamati video gerak menyerupai pohon pisang dan menirukan tiga macam gerakannya baik dengan berkelompok maupun individu.</p> <p>3. Peserta didik dibimbing untuk mencontoh pohon pisang yang berliuk-liuk, melambai-lambai atau bergerak ke kanan ke kiri pada waktu ditiup angin.</p> <p>4. Peserta didik dibimbing untuk menirukan gerakan pohon pisang bersama-sama (mengomunikasikan)</p> <p>5. Peserta didik dibimbing untuk menirukan gerakan seperti yang ada di video.</p> <p>6. Peserta didik diminta:</p> <ul style="list-style-type: none">a. memutar badan dalam posisi berdiri.b. memutar kepala dalam posisi berdiri.c. memutar bahu dalam posisi berdiri.	
--	---	--

	<p>d. memutar tangan dalam posisi berdiri.</p> <p>7. Peserta didik diistirahatkan sejenak, kemudian diminta mengamati hasil kreasi dari pelepah pisang selanjutnya diminta untuk menggambar dengan teknik cetak menggunakan pelepah pisang.</p>	
Penutup	<p>1. Bersama- sama peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman bahwa:</p> <p>a. Menirukan gerakan pohon pisang yang meliuk-liuk (berolahraga) itu menyehatkan</p> <p>b. Pelepah pisang dapat digunakan untuk membuat gambar dengan teknik cetak.</p> <p>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>3. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>4.Menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan</p>	15 menit

3.	Iqbal									
----	-------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Keterangan Skor

- Percaya diri
 - 1 : tak bisa mempraktekkan gerak menyerupai pohon pisang dan berkreasi menggunakan pelepah pisang walaupun sudah dibimbing
 - 2 : mau mempraktekkan gerak menyerupai pohon pisang dan berkreasi menggunakan pelepah pisang jenis olah raga sendiri bimbingan
 - 3 : mau mempraktekkan gerak menyerupai pohon pisang dan berkreasi menggunakan pelepah pisang olah raga sendiri tanpa dibimbing
- Disiplin
 - 1: tidak mau melakukan gerak menyerupai gerak pohon pisang dan kreasi menggunakan pelepah pisang sesuai aturan walaupun sudah di bimbing
 - 2: mau melakukan gerak menyerupai gerak pohon pisang dan kreasi menggunakan pelepah pisang sesuai aturan dengan bimbingan
 - 3: mau melakukan gerak menyerupai gerak pohon pisang dan kreasi menggunakan pelepah pisang sesuai aturan tanpa bimbingan
- Kerja sama
 - 1 : tidak dapat melakukan kerja sama dengan teman walaupun sudah dibimbing
 - 2 : dapat melakukan kerja sama dengan teman dengan bimbingan
 - 3 : dapat melakukan kerja sama dengan teman tanpa bimbingan

Kriteria penilaian

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MENIRUKAN GERAK MENYERUPAI GERAK POHON PISANG			
		1	2	3	4
1.	Sania				
2.	Nisa				
3.	Iqbal				

Keterangan Skor

- 1 : Dapat melakukan 1 contoh gerakan menyerupai gerak pohon pisang dengan benar
- 2 : Dapat melakukan 2 contoh gerakan menyerupai gerak pohon pisang dengan benar
- 3 : Dapat melakukan 3 contoh gerakan menyerupai gerak pohon pisang dengan benar
- 4 : Dapat melakukan 4 contoh gerakan menyerupai gerak pohon pisang dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
 - b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
 - c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

a. Unjuk kerja

Penilaian membuat karya kreatif menggambar menggunakan teknik cetak menggunakan pelepah pisang.

Nama Peserta didik:

N o	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kreatif menggambar	Kerapian, imajinasi dan pewarnaan	Rapi, dapat menggambar, pewarnaan baik	Kurang rapi, menggambar sederhana, kurang kombinasi warna	Kurang rapi, pewarnaan masih perlu bimbingan
2.	Kerapian dalam menggambar	Bersih dan tidak tercoret-coret	Bersih, ada sedikit coretan	Bersih dan banyak coretan	Kotor dan banyak coretan
3.	Keindahan karya yang dihasilkan	Karya menimbulkan kesan rasa kagum	Karya yang dihasilkan menimbulkan kesan kagum	Karya yang dihasilkan menimbulkan kesan kurang enak dilihat	Karya yang dihasilkan menimbulkan kesan tidak enak dilihat

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai

- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Permainan

Nama Peserta Didik:

No.	Kriteria	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)
1.	Mampu mengikuti instruksi guru			
2.	Terlibat aktif dalam pembelajaran			
3.	Mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan			

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MT: Mulai Terlihat

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

Mengetahui

Bantul, 23 Agustus 2016

Guru Kelas 3B

Mahasiswa

Titin Nurhayati, S. Psi.

Septiana Widhi S.

NIP. 19780603 200501 2016

NIM. 13103244026

LAMPIRAN

A. Contoh gerak menyerupai gerak pohon pisang yang ditiup angin



Gambar 1.33 berdiri memutar bada



Gambar 1.34 berdiri memutar kepala

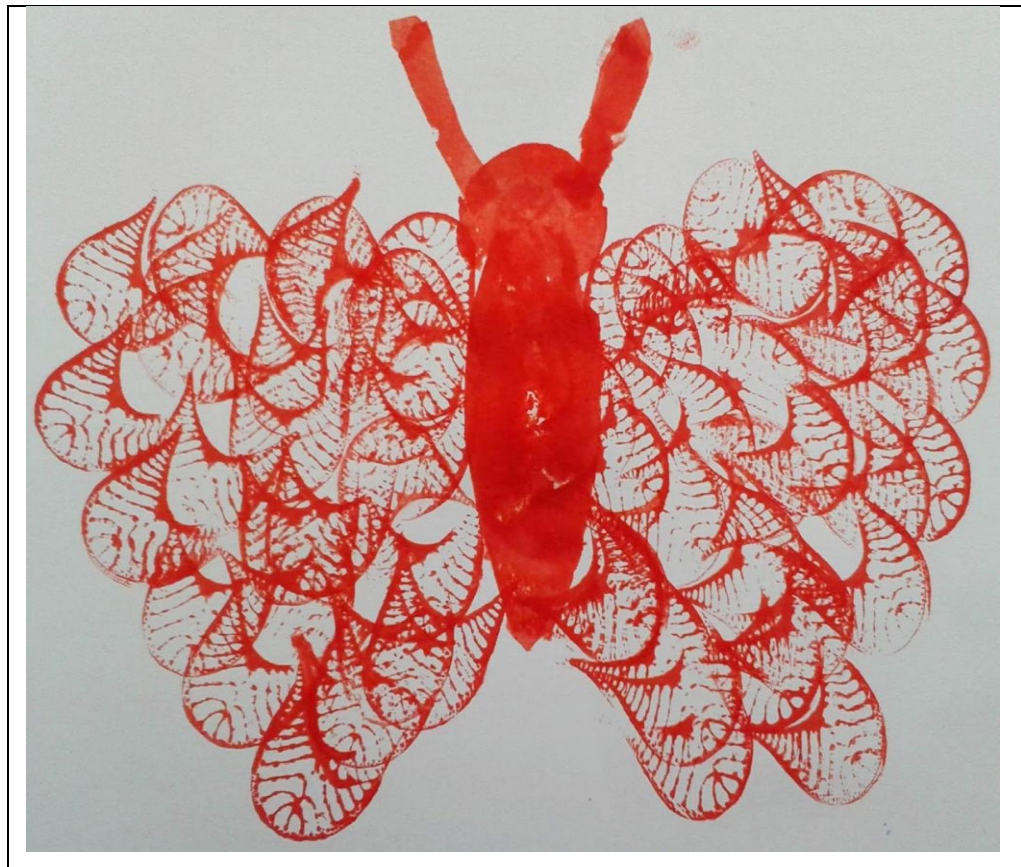


Gambar 1.35 berdiri memutar bahu



Gambar 1. 36 berdiri memutar tangan

B. Contoh hasil gambar dengan teknik cetak menggunakan pelepah pisang



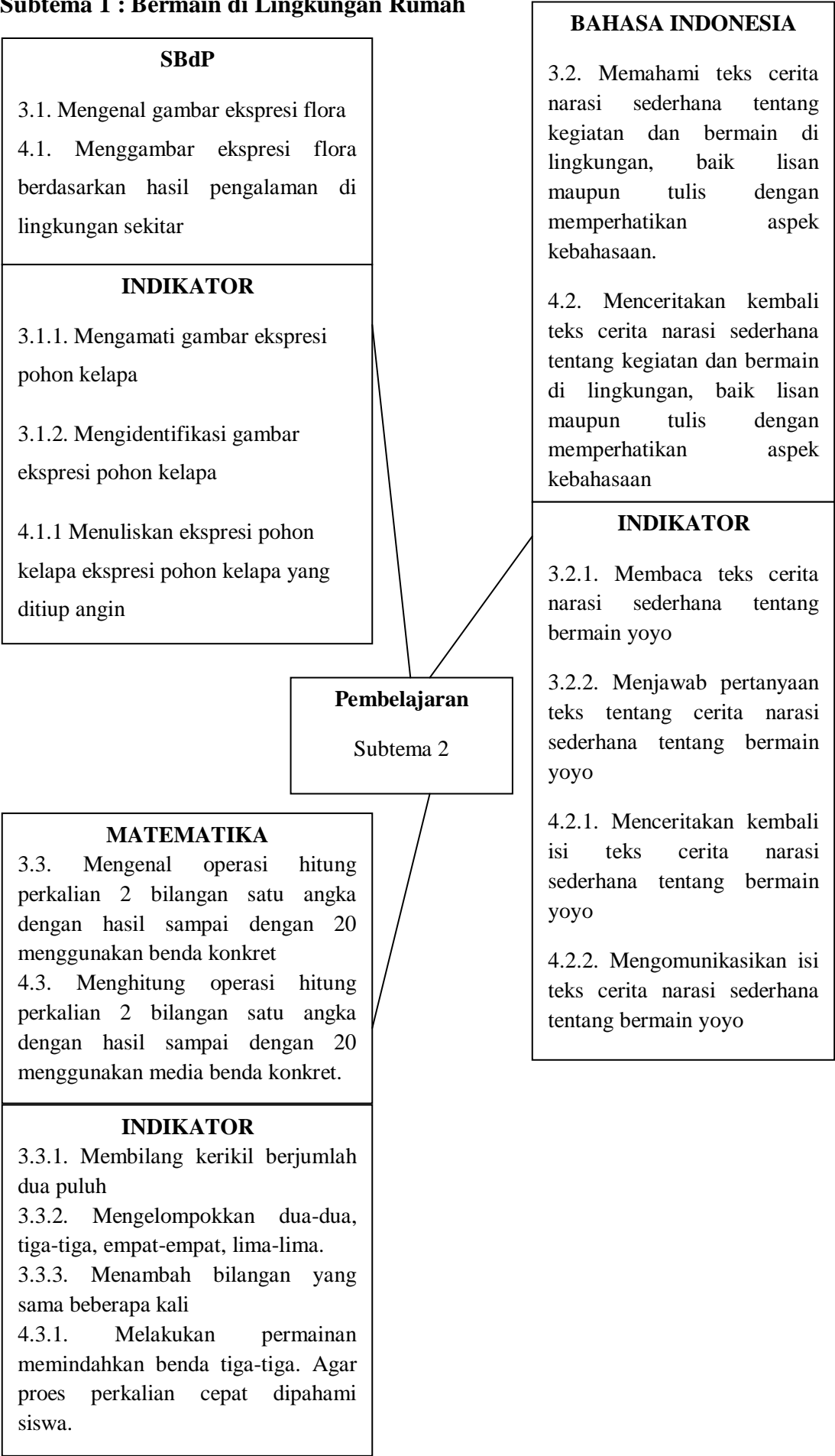


Gambar 2. Kreasi menggunakan pelepah pisang

PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN 2

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 1 : Bermain di Lingkungan Rumah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SLB N 2 Bantul
Satuan Pendidikan : SDLB Tunarungu
Tema / Sub Tema : Bermain di lingkunganku/ Bermain di Rumah
Kelas / Semester : III Tunarungu/ I
Materi Pembelajaran : Pembelajaran 2
Alokasi Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. SBdP

- 3.1. Menenal gambar ekspresi flora
 - 3.1.1. Mengamati gambar ekspresi pohon kelapa
 - 3.1.2. Mengidentifikasi gambar ekspresi pohon kelapa
- 4.1. Menggambar ekspresi flora berdasarkan hasil pengalaman di lingkungan sekitar
 - 4.1.1 Menuliskan ekspresi pohon kelapa ekspresi pohon kelapa yang ditiup angin
 - 4.1.2. Mengomunikasikan hasil tulisan pohon kelapa

2. BAHASA INDONESIA

3.2. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

3.2.1. Membaca teks cerita narasi sederhana tentang bermain yoyo

3.2.2. Menjawab pertanyaan teks tentang cerita narasi sederhana tentang bermain yoyo

3.3. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan

3.3.1. Menceritakan kembali isi teks cerita narasi sederhana tentang bermain yoyo

3.3.2. Mengomunikasikan isi teks cerita narasi sederhana tentang bermain yoyo

3. MATEMATIKA

3.4. Mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan benda konkret

3.3.1. Membilang kerikil berjumlah dua puluh

3.3.2. Mengelompokkan dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.

3.3.3. Menambah bilangan yang sama beberapa kali

4.3. Menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media benda konkret

4.3.1. Melakukan permainan memindahkan benda tiga-tiga.

Agar proses perkalian cepat dipahami siswa.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat menjawab pertanyaan dengan kata tanya siapa secara tepat.
2. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat melingkari jawaban pertanyaan.
3. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat menceritakan isi bacaan dengan kalimatnya sendiri.

4. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat melaporkan isi cerita.
5. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengamati ekspresi pohon kelapa.
6. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengidentifikasi ekspresi pohon kelapa.
7. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat menuliskan ekspresi pohon kelapa yang sedang ditiup angin.
8. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat menulis ekspresi pohon kelapa yang melambai-lambai ditiup angin.
9. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat membilang 1 sampai 20.
10. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat mengelompokkan daun kelapa menjadi tiga-tiga.
11. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat menambah bilangan yang sama beberapa kali.
12. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat mengalikan operasi hitung perkalian 2 angka sampai 20, siswa mampu melakukan permainan memindahkan benda tiga-tiga.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. SBdP : Mewarnai pohon kelapa
2. Bahasa Indonesia : Memahami teks “Bermain Yoyo”
3. Matematika : Operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan benda konkret

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Metode : percakapan, observasi, tanya jawab, pemberian tugas
2. Pendekatan: saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media dan alat :
 - a. Gambar ilustrasi anak sedang bermain yoyo.
 - b. Mainan yoyo
 - c. Gambar pohon kelapa, daun kelapa.

d. Kerikil 20 buah

2. Sumber belajar:

Kemendikbud. (2016). *Bermain di Lingkunganku: Buku Guru*.
Jakarta: Kemendikbud.

G. KEMAMPUAN DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

NO	NAMA	KARAKTERISTIK	KEMAMPUAN AWAL
1.	Minakus Sania	Terkadang jahil terhadap termannya, dapat menulis dengan cepat dan rapi, sudahmampumemainkan permainan tradisionalsepertidakon, kelereng, danpetakumpet, mudah menangkap materi namun terkadang kurang percaya diri. Serta mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon pisang, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, Anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret.
2.	Khoirunisa Aprilia	Sering emosi tidak terkendali (seperti meludah) jika kemauan tidak dituruti, kalau sedang marah sulit diberikan pengertian, dapat menerima perintah,	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon pisang, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab

		<p>sering jahil dengan teman. Perhatiannya mudah teralih. Sudahmampumemainkan permainan tradisionalsepertidakon, kelereng, danpetakumpet.</p>	<p>pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, Anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret.</p>
3.	M.Iqbal Hermawan	<p>Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya. Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk melakukan sesuatu. Memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sering teralih perhatiannya. Memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah. Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas. Mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik, namun</p>	<p>Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon pisang, anak dapat menyalin teks bacaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 6.</p>

		<p>masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.</p> <p>Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.</p> <p>Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.</p> <p>Belum dapat memainkan permainan tradisioanal (seperti dakon, kelereng) sesuai dengan aturan.</p>	
--	--	--	--

H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KAGIATAN	ALOKAS I WAKTU
Pendahuluan	<p>1. Guru mengucapkan salam, berdoa, menyapa dan mendata kehadiran siswa-siswa.</p> <p>2. Guru mengondisikan siswa secara klasikal agar siswa siap untuk menerima pelajaran.</p> <p>3.Guru menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang permainan tradisional. Kemudian menyampaikan materi yang akan dibahas hari ini yaitu</p>	15 menit

	<p>“Bermain Yoyo”.</p> <p>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p>	
Inti	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik dikondisikan guru secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan cara keterarahwajahan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru mendeskripsikan ilustrasi gambar dan menerangkan maksud isi teks bacaan yang merangkum kompetensi yang akan dipelajari dalam subtema 2.2. Guru menanyakan tentang pengetahuan mengenai mainan yoyo.3. .Peserta didik menyebutkan pengalaman bermain menggunakan yoyo(menalar)4. Peserta didik menceritakan pengalaman bermain yoyo(mencoba)5. Peserta didik diarahkan untuk mengamati gambar ilustrasi kemudiaan diminta untuk membaca teks tentang Bermain Yoyo.6. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis, sehingga masing-masing siswa bebas mengungkapkan apa yang ingin dikatakan setelah mengamati gambar ilustrasi7. Peserta didik dibimbing guru bertanya tentang narasi ”Bermain Yoyo” (menanya)8. Peserta didik diajak keluar untuk	150 menit

	<p>mencari kerikil kemudian peserta didik menghitung jumlah kerikil tersebut dan mengelompokkan menjadi dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.</p> <p>9. Peserta didik diajak mengamati gambar pohon kelapa kemudian mencakapkan dengan pokok pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru.</p> <p>10. Peserta didik mewarnai gambar pohon kelapa dan menempelkan hasil karya di dinding kelas. (Mengomunikasikan).</p>	
Penutup	<p>2. Bersama- sama peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>3. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>4. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>5. Menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan hari berikutnya.</p> <p>6. .Memberikantugasataupekerjaanrumah.</p> <p>7. Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan.</p>	15 menit

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian sikap : disiplin, percaya diri, dan santun.
- b. Penilaian pengetahuan : mengenal jenis permainan yang dapat dilakukan di lingkungan, mengidentifikasi pohonkelapa, dan dapat mengoperasikan hitung perkalian 2 bilangan satu angka

dengan hasil sampai dengan 20
menggunakan benda konkret.

c. Penilaian keterampilan : kemampuan mewarnai gambar
pohon kelapa.

- 1) Unjuk kerja
- 2) Observasi pengamatan

2. Bentuk Instrumen

a. Penilaian sikap

Minggu ke : 1, Bulan: Agustus 2016, Sub Tema : Bermain
di Lingkungan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	PENILAIAN SIKAP								
		DISIPLIN			PERCAYA DIRI			SANTUN		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sania									
2.	Nisa									
3.	Iqbal									

Keterangan Skor

- Percaya diri
 - 1 : tak bisa menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah walaupun sudah dibimbing
 - 2 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah dengan bimbingan
 - 3 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah tanpa dibimbing
- Disiplin
 - 1: tidak mau memperhatikan gambar ilustrasi dan membaca teks walau sudah di bimbing
 - 2 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dan membaca teks dengan bimbingan

- 3 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dan membaca teks tanpa bimbingan
- Kerja sama
 - 1 : tidak dapat melakukan kerja sama dengan teman walaupun sudah dibimbing
 - 2 : dapat melakukan kerja sama dengan teman dengan bimbingan
 - 3 : dapat melakukan kerja sama dengan teman tanpa bimbingan

Kriteria penilaian

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MENJAWAB PERTANYAAN TEKS BERMAIN YOYO			
		1	2	3	4
1.	Sania				
2.	Nisa				
3.	Iqbal				

Keterangan Skor

- 1 : Dapat mengerjakan 1 soal dengan benar
- 2 : Dapat mengerjakan 2 soal dengan benar
- 3 : Dapat mengerjakan 3 soal dengan benar
- 4 : Dapat mengerjakan 4 soal dengan benar

Kriteria penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

- a. Unjuk kerja

Penilaian mewarnai gambar pohon kelapa

Nama Peserta didik:

N o	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kreatif menggambar	Kerapian, imajinasi dan pewarnaan	Rapi, dapat menggambar, pewarnaan baik	Kurang rapi, menggambar sederhana, kurang kombinasi warna	Kurang rapi, pewarnaan masih perlu bimbingan
2.	Kerapian dalam menggambar	Bersih dan tidak tercoret-coret	Bersih, ada sedikit coretan	Bersih dan banyak coretan	Kotor dan banyak coretan
3.	Keindahan karya yang dihasilkan	Karya menimbulkan kesan	Karya yang dihasilkan menimbulkan	Karya yang dihasilkan menimbulkan	Karya yang dihasilkan menimbulkan

		rasa kagum	an kesan kagum	an kesan kurang enak dilihat	an kesan tidak enak dilihat
--	--	------------	----------------	------------------------------	-----------------------------

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Permainan

Nama Peserta Didik:

No.	Kriteria	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)
1.	Mampu mengikuti instruksi guru			
2.	Terlibat aktif dalam pembelajaran			
3.	Mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan			

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MT: Mulai Terlihat

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

Mengetahui

Bantul, 28 Agustus 2016

Guru Kelas 3B

Mahasiswa

TitinNurhayati, S. Psi.

SeptianaWidhi S.

NIP. 19780603 200501 2016

NIM. 13103244026

LAMPIRAN

A. Teks Bacaan

Bermain Yoyo

Pada hari Minggu, Ali dan Yosep datang ke rumah Bima membawa yoyo.

Ali berkata, “Bima ayo ikut kami ke lapangan!”.

Bima menjawab, “Ayo, mau bermain apa?”.

Yosep menjawab, “Bermain yoyo”.

B. Gambar Ilustrasi

Amatilah gambar berikut



C. Soal Cerita

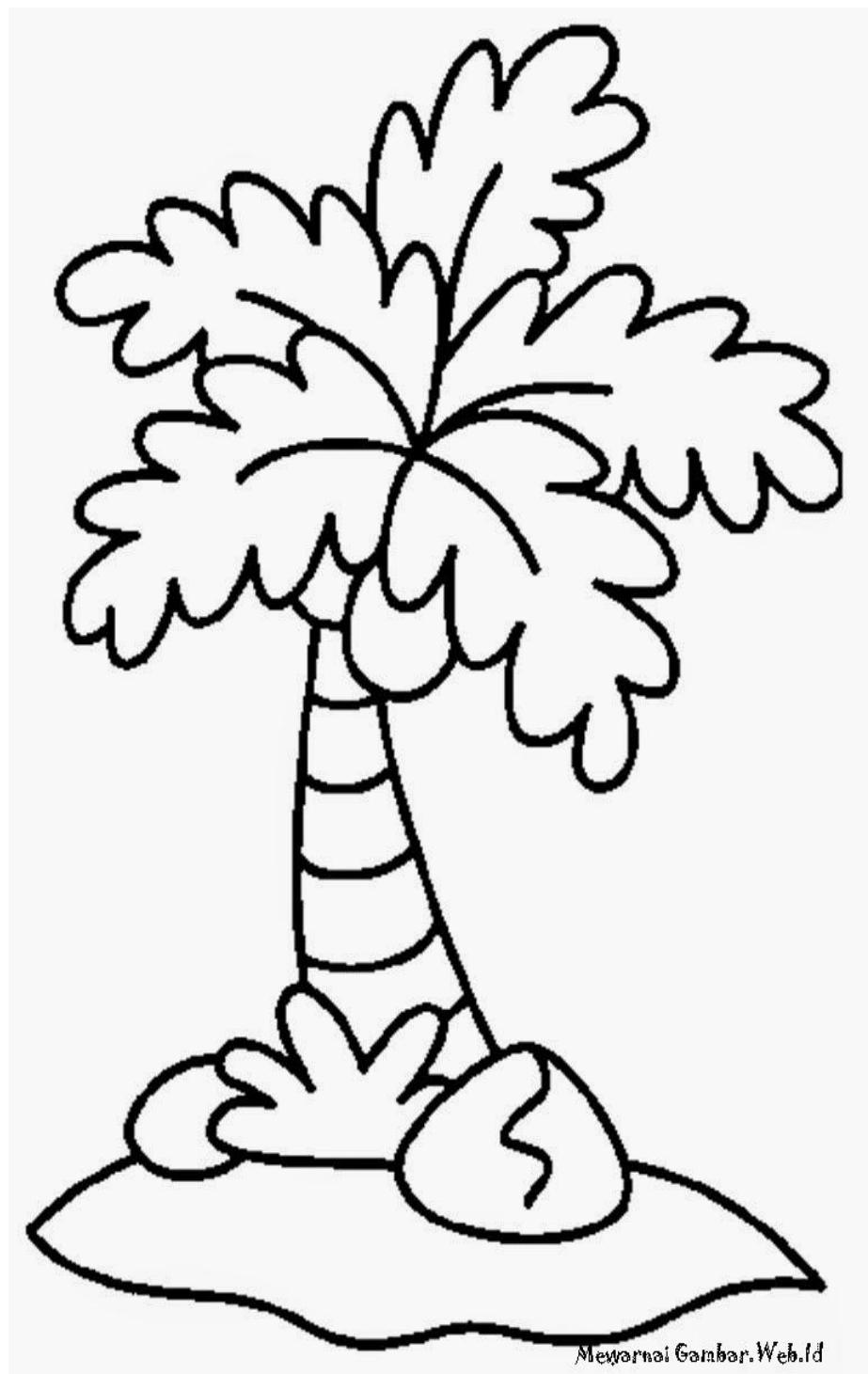
- 1. Apa nama judul bacaan di atas?
Jawab:
- 2. Siapa yang datang ke rumah Bima?
Jawab:
- 3. Mereka bermain apa?
Jawab:
- 4. Dimana mereka bermain yoyo?
Jawab:

D. Kunci Jawaban

1. Bermain Yoyo
2. Ali dan Yosep
3. Bermain yoyo
4. Di lapangan

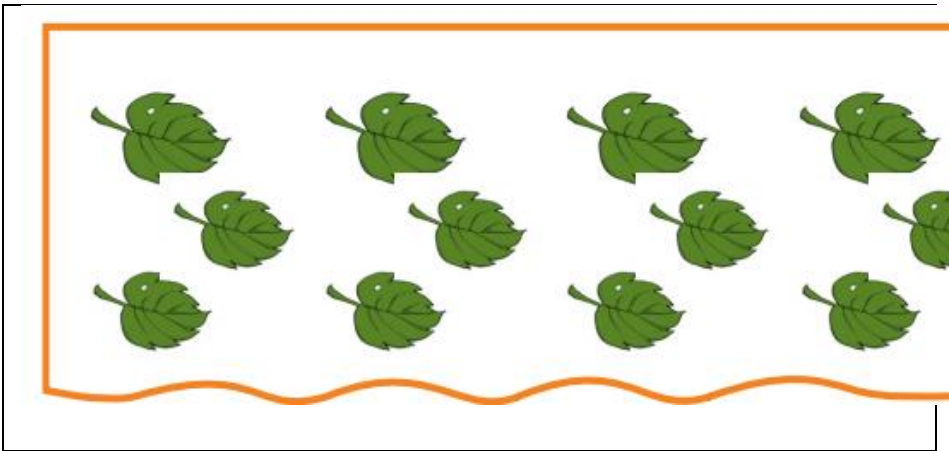
E. Tugas

Warnailah pohon kelapa di bawah ini!



F. Pekerjaan Rumah

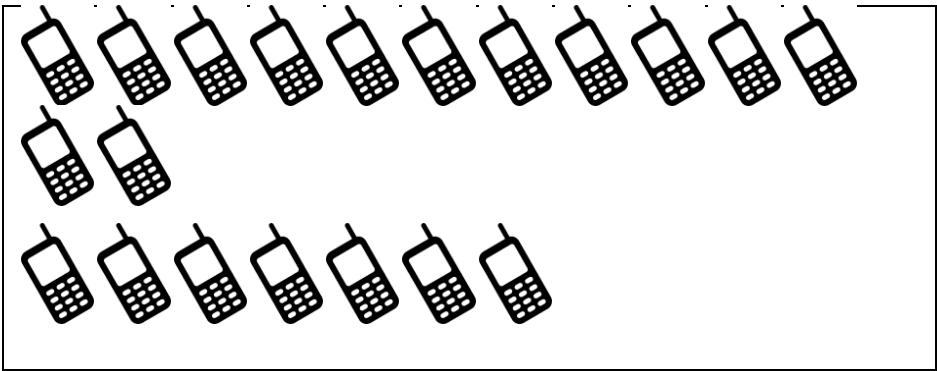
1. Kelompokkan 12 lembar daun kelapa menjadi tiga-tiga dengan cara melingkari gambar



2. Kelompokkan 15 bintang menjadi lima-lima dengan cara melingkari gambar

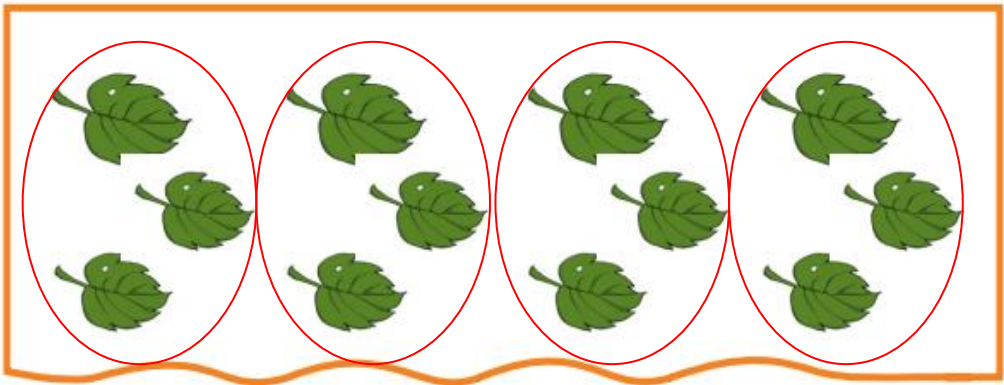


3. Kelompokkan 20 *handphon* menjadi empat-empat dengan cara melingkari gambar



Kunci jawaban

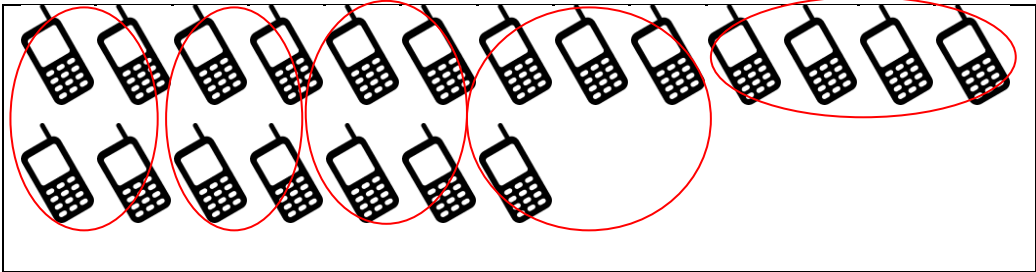
1.



2.



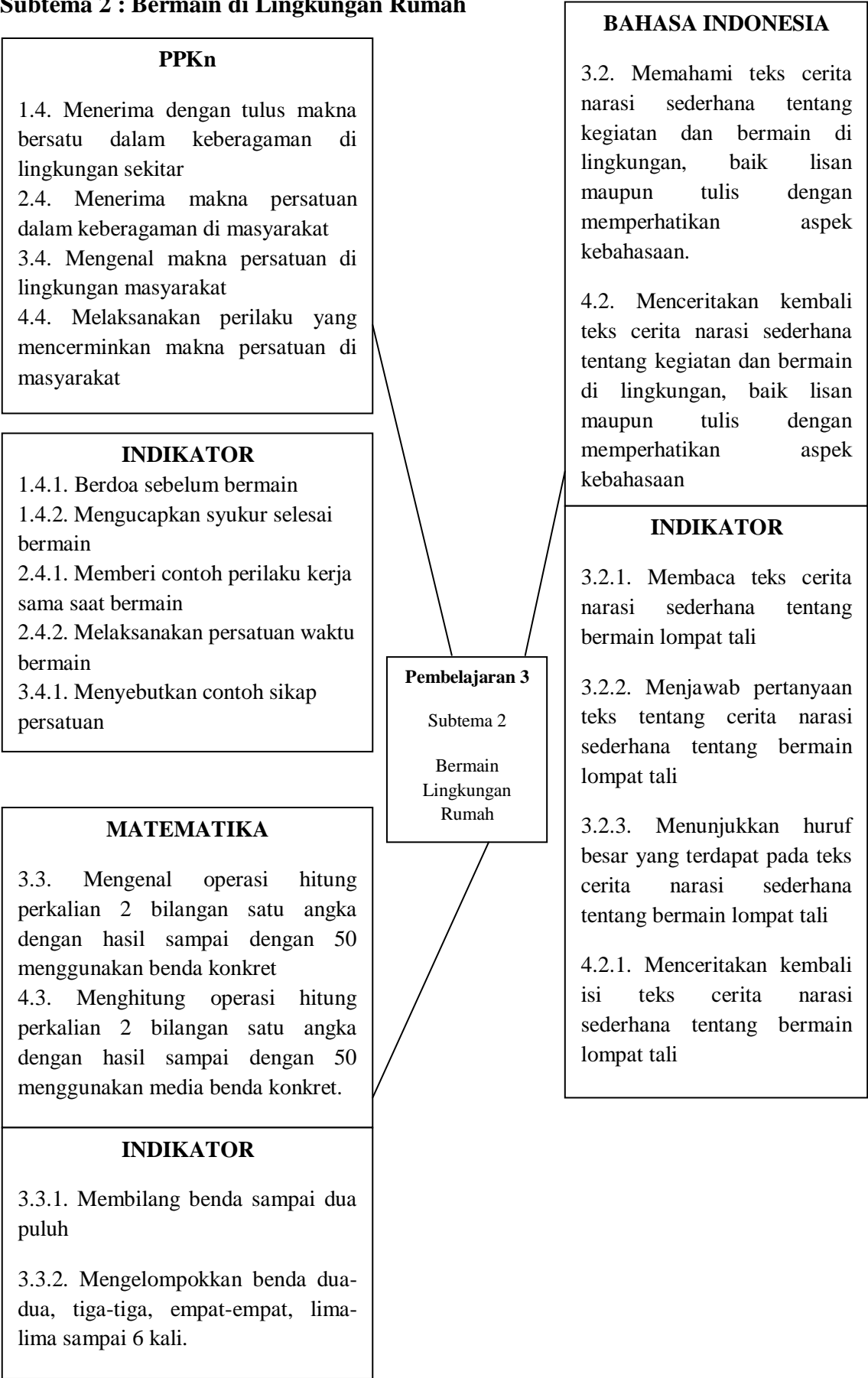
3.



PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN 3

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 2 : Bermain di Lingkungan Rumah



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SLB N 2 Bantul
Satuan Pendidikan : SDLB Tunarungu
Tema / Sub Tema : Bermain di lingkunganku/ Bermain di Lingkungan Rumah
Kelas / Semester : III Tunarungu/ I
Materi Pembelajaran : Pembelajaran 3
Alokasi Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. PPKn

- 1.4. Menerima dengan tulus makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
 - 1.4.1. Berdoa sebelum bermain
 - 1.4.2. Mengucapkan syukur selesai bermain
- 2.4. Menerima makna persatuan dalam keberagaman di masyarakat
 - 2.4.1. Memberi contoh perilaku kerja sama saat bermain
 - 2.4.2. Melaksanakan persatuan waktu bermain
- 3.4. Mengenal makna persatuan di lingkungan masyarakat

3.4.1. Menyebutkan contoh sikap persatuan

4.4. Melaksanakan perilaku yang mencerminkan makna persatuan di masyarakat

2. BAHASA INDONESIA

3.2. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di

lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

3.2.1. Membaca teks cerita narasi sederhana tentang bermain lompat tali

3.2.2. Menjawab pertanyaan teks tentang cerita narasi sederhana tentang bermain lompat tali

3.2.3. Menunjukkan huruf besar yang terdapat pada teks cerita narasi sederhana tentang bermain lompat tali

4.3. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan

4.3.1. Menceritakan kembali isi teks cerita narasi sederhana tentang bermain lompat tali

4.3.2. Mengomunikasikan isi teks cerita narasi sederhana tentang bermain lompat tali

3. MATEMATIKA

3.4. Mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan benda konkret

3.3.1. Membilang benda sampai dua puluh

3.3.2. Mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima sampai 6 kali.

3.3.3. Mengamati tanda tambah menjadi kali

4.3. Menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil

sampai dengan 20 menggunakan media benda konkret

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat menjawab pertanyaan dengan tepat.

2. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat menunjukkan kata yang ditulis dengan huruf besar.
3. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan kalimat sendiri.
4. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat mengomunikasikan hasil ceritanya.
5. Dengan mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka siswa dapat membilang sampai 20.
6. Dengan mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka siswa dapat mengoperasikan bilangan dua angka sampai 20.
7. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa dapat mencontoh sikap kerja sama dengan teman pada saat bermain.
8. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa berdoa sebelum bermain.
9. Dengan melakukan sikap persatuan di masyarakat siswa dapat menyebutkan contoh sikap yang mencerminkan skor persatuan waktu bermain.
10. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa bersyukur setelah bermain.
11. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa dapat melaksanakan persatuan waktu bermain.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. PPKn : Bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar
2. Bahasa Indonesia : Memahami teks “Bermain lompat tali”
3. Matematika : Mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima sampai 6 kali.

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Metode : percakapan, observasi, tanya jawab, pemberian tugas
2. Pendekatan: saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media dan alat :
- a. Gambar ilustrasi anak sedang bermain lompat tali.

b. Karet gelang.
2. Sumber belajar:
- Kemendikbud. (2016). *Bermain di Lingkunganku: Buku Guru*.
Jakarta: Kemendikbud.

G. KEMAMPUAN DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

NO	NAMA	KARAKTERISTIK	KEMAMPUAN AWAL
1.	Minakus Sania	Terkadang jahil terhadap termannya, dapat menulis dengan cepat dan rapi, sudah mampu memainkan permainan tradisional seperti dakon, kelereng, dan petak umpet, mudah menangkap materi namun terkadang kurang percaya diri. Serta mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, Anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.
2.	Khoirunisa	Sering emosi tidak	Di bawah bimbingan

	Aprilia	terkendali (seperti meludah) jika kemauan tidak dituruti, kalau sedang marah sulit diberikan pengertian, dapat menerima perintah, sering jahil dengan teman. Perhatiannya mudah teralih. Sudah mampu memainkan permainan tradisional seperti dakon, kelereng, dan petak umpet.	guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, Anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.
3.	M.Iqbal Hermawan	Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya. Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk melakukan sesuatu. Memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sering teralih perhatiannya. Memiliki kemampuan sosialisasi yang	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menyalin teks bacaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 6.

		<p>rendah.</p> <p>Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.</p> <p>Mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik, namun masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.</p> <p>Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.</p> <p>Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.</p> <p>Belum dapat memainkan permainan tradisional (seperti dakon, kelereng) sesuai dengan aturan.</p>	
--	--	--	--

H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KAGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<div>1. Guru mengucapkan salam, berdoa, menyapa dan mendata kehadiran siswa-siswa.</div> <div>2. Guru mengondisikan siswa secara klasikal agar siswa siap untuk menerima pelajaran.</div> <div>3. Guru menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang permainan tradisional. Kemudian menyampaikan materi yang akan dibahas hari ini yaitu “Bermain Lompat Tali”.</div> <div>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</div>	15 menit
Inti	<div>1. Peserta didik dikondisikan guru secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan cara keterarahwajahan dalam pembelajaran. Selanjutnya guru mendeskripsikan ilustrasi gambar dan menerangkan maksud</div>	150 menit

	<p>isi teks bacaan yang merangkum kompetensi yang akan dipelajari dalam subtema 2.</p> <p>2. Peserta didik diajak ke luar kelas untuk bermain lompat tali.</p> <p>3. Peserta didik mengamati gambar ilustrasi kemudian diminta untuk membaca teks tentang Bermain lompat tali.</p> <p>4. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis, sehingga masing-masing siswa bebas mengungkapkan apa yang ingin dikatakan setelah mengamati gambar ilustrasi</p> <p>5. Peserta didik dibimbing guru bertanya tentang narasi ” Bermain lompat tali” (menanya)</p> <p>6. Peserta didik menyebutkan pengalaman bermain lompat tali (menalar)</p> <p>7. Peserta didik menceritakan pengalaman bermain lompat tali (mencoba)</p>	
--	--	--

	<p>8. Peserta didik diberi pertanyaan- pertanyaan oleh guru yang berkaitan dengan aktifitas bermain lompat tali.</p> <p>9. Peserta didik dibimbing untuk mencari huruf yang ditulis dengan huruf besar.</p> <p>10. Peserta didik dibimbing untuk mengelompokkan karet gelang menjadi benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima sampai 6 kali.</p>	
Penutup	<p>8. Bersama- sama peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>9. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <p>10. Melakukan penilaian hasil belajar</p> <p>11. Menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan hari berikutnya.</p> <p>12. Memberikan tugas atau</p>	15 menit

Keterangan Skor

- Percaya diri
 - 1 : tak bisa menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah walaupun sudah dibimbing
 - 2 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah dengan bimbingan
 - 3 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah tanpa dibimbing
- Disiplin
 - 1: tidak mau memperhatikan gambar ilustrasi dan membaca teks walau sudah di bimbing
 - 2 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dan membaca teks dengan bimbingan
 - 3 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dan membaca teks tanpa bimbingan
- Kerja sama
 - 1 : tidak dapat melakukan kerja sama dengan teman walaupun sudah dibimbing
 - 2 : dapat melakukan kerja sama dengan teman dengan bimbingan
 - 3 : dapat melakukan kerja sama dengan teman tanpa bimbingan

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh X 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MENJAWAB PERTANYAAN TEKS BERMAIN LOMPAT TALI			
		1	2	3	4
1.	Sania				
2.	Nisa				
3.	Iqbal				

Keterangan Skor

- 1 : Dapat mengerjakan 1 soal dengan benar
- 2 : Dapat mengerjakan 2 soal dengan benar
- 3 : Dapat mengerjakan 3 soal dengan benar
- 4 : Dapat mengerjakan 4 soal dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

- a. Unjuk kerja
Kemampuan membaca teks sederhana tentang bermain lompat tali di rumah.

Nama Peserta didik:

N o	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kelancaran membaca	Dapat membaca teks dengan benar tanpa bimbingan guru	Dapat membaca teks dengan benar dengan bimbingan guru	Mau membaca teks namun masih terdapat banyak kesalahan	Tidak dapat membaca teks dengan benar
2.	Pemahaman isi bacaan	Mengetahu i isi bacaan secara keseluruhan dengan menjawab seluruh pertanyaan dengan benar	Mengetahu i sebagian besar isi bacaan dengan menjawab dengan benar sebagian pertanyaan	Mengetahu i sebagian kecil isi bacaan dengan menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar	Tidak mengetahu i isi bacaan serta tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Permainan

Nama Peserta Didik:

No.	Kriteria	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkem bang (3)
1.	Mampu mengikuti instruksi guru			
2.	Terlibat aktif dalam pembelajaran			
3.	Mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan			

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MT: Mulai Terlihat

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai

- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

Mengetahui

Bantul, 29 Agustus 2016

Guru Kelas 3B

Mahasiswa

Titin Nurhayati, S. Psi.

Septiana Widhi S.

NIP. 19780603 200501 2016

NIM. 13103244026

LAMPIRAN

A. Teks Bacaan

Bermain Lompat tali

Ayu dan Nina bermain di rumah Mila.

Ayu berkata, “Ayo kita bermain lompat tali!”.

“Dimana?”, tanya Mila. “Di luar rumah saja.”, sahut Nina.

Mereka pun pergi ke luar rumah untuk bermain lompat tali.

Tak lupa sebelum dan sesudah bermain mereka berdoa.

B. Gambar Ilustrasi



C. Soal Cerita

- 1. Apa judul bacaan diatas?
Jawab:
- 2. Siapa yang mengajak bermain lompat tali?
Jawab:
- 3. Dimana mereka pergi bermain?
Jawab:
- 4. Apa yang dilakukan sebelum dan sesudah bermain?
Jawab:

D. Kunci Jawaban

1. Bermain lompat tali
2. Ayu
3. Di luar rumah
4. Berdoa

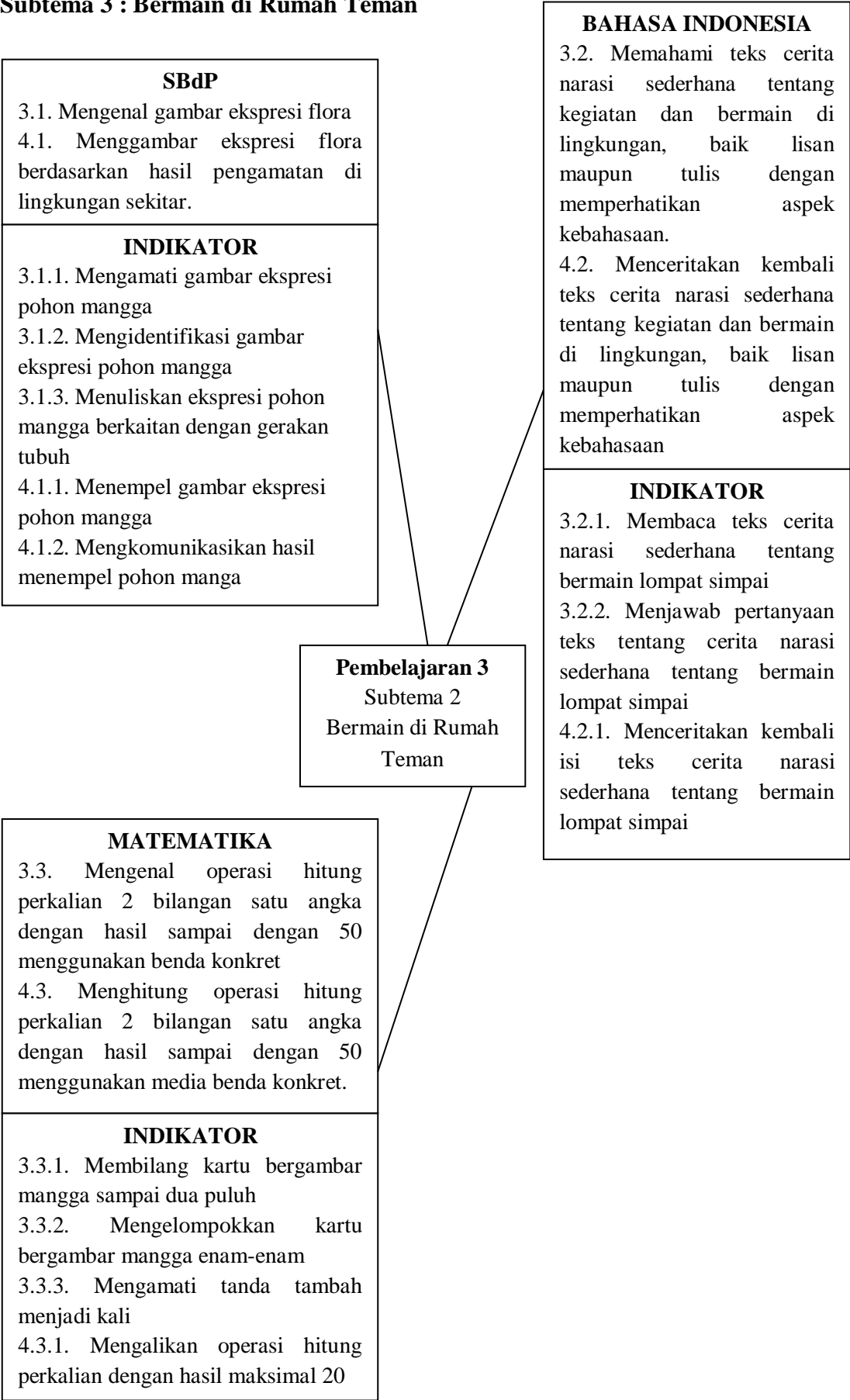
E. Tugas

1. Kelompokkan dua-dua karet gelang yang berjumlah 8!
2. Kelompokkan tiga-tiga karet gelang yang berjumlah 12!
3. Kelompokkan empat-empat karet gelang yang berjumlah 16!
4. Kelompokkan lima-lima karet gelang yang berjumlah 20!

PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN 1

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 3 : Bermain di Rumah Teman



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)

Sekolah : SLB N 2 Bantul
Satuan Pendidikan : SDLB Tunarungu
Tema / Sub Tema : Bermain di lingkunganku/ Bermain di rumah teman
Kelas / Semester : III Tunarungu/ I
Materi Pembelajaran : Pembelajaran 1
Alokasi Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. SBdP

3.1. Mengenal gambar ekspresi flora

3.1.1. Mengamati gambar ekspresi pohon mangga

3.1.2. Mengidentifikasi gambar ekspresi pohon mangga

3.1.3. Menuliskan ekspresi pohon mangga berkaitan dengan gerakan tubuh

4.1. Menggambar ekspresi flora berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar.

4.1.1. Menempel gambar ekspresi pohon mangga

4.1.2. Mengkomunikasikan hasil menempel pohon manga

2. BAHASA INDONESIA

3.2. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

3.2.1. Membaca teks cerita narasi sederhana tentang bermain lompat simpai

3.2.2. Menjawab pertanyaan teks tentang cerita narasi sederhana tentang bermain lompat simpai

4.3. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan

4.3.1. Menceritakan kembali isi teks cerita narasi sederhana tentang bermain lompat simpai

3. MATEMATIKA

3.4. Mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan benda konkret

3.3.1. Membilang kartu bergambar mangga sampai dua puluh

3.3.2. Mengelompokkan kartu bergambar mangga enam-enam

3.3.3. Mengamati tanda tambah menjadi kali

4.3. Menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media benda konkret

4.3.1. Mengalikan operasi hitung perkalian dengan hasil maksimal 20

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks narasi sederhana siswa dapat menjawab pertanyaan dengan kata tanya berapa dengan tepat.
2. Dengan membaca teks narasi sederhana siswa dapat menunjukkan jawaban pertanyaan.
3. Dengan membaca teks narasi sederhana siswa dapat menceritakan isi bacaan dengan kalimatnya sendiri.
4. Dengan membaca teks narasi sederhana tentang bermain simpai siswa dapat mengomunikasikan isi cerita.

5. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengamati ekspresi pohon mangga.
6. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengidentifikasi ekspresi pohon mangga.
7. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat menuliskan pohon mangga berkaitan dengan gerakan tubuh.
8. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengomunikasikan ekspresi pohon mangga.
9. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat membilang mangga 1 sampai 20.
10. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat mengelompokkan enam-enam.
11. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat menambah bilangan sampai 20.
12. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat mengalikan operasi hitung perkalian 2 angka sampai 20.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. SBdP : Menggambar ekspresi pohon mangga
2. Bahasa Indonesia : Memahami teks “Bermain Lompat Simpai”
3. Matematika : Operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan kartu bergambar mangga.

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Metode : percakapan, observasi, tanya jawab, pemberian tugas
2. Pendekatan: saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media dan alat :
 - a. *Pop up* macam-macam permainan
 - b. *Pop up* cerita bermain lompat simpai
 - c. Kartu bergambar mangga
2. Sumber belajar:

Kemendikbud. (2016). *Bermain di Lingkunganku: Buku Guru*. Jakarta: Kemendikbud.

G. KEMAMPUAN DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

NO	NAMA	KARAKTERISTIK	KEMAMPUAN AWAL
1.	Minakus Sania	Terkadang jahil terhadap termannya, dapat menulis dengan cepat dan rapi, sudah mampu memainkan permainan seperti dakon, kelereng, petak umpet, <i>clay</i> , lompat tali, dan bermain yoyo, mudah menangkap materi namun terkadang kurang percaya diri. Serta mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat membedakan huruf kapital dan huruf kecil dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, Anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.
2.	Khoirunisa Aprilia	Sering emosi tidak terkendali (seperti meludah) jika kemauan tidak dituruti, kalau sedang marah sulit	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menirukan bacaan

		diberikan pengertian, dapat menerima perintah, sering jahil dengan teman. Perhatiannya mudah teralih. Sudah mampu memainkan permainan seperti dakon, kelereng, petak umpet, <i>clay</i> , lompat tali, dan bermain yoyo,	dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat membedakan huruf kapital dan huruf kecil dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.
3.	M.Iqbal Hermawan	Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya. Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk melakukan sesuatu. Memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sering teralih perhatiannya. Memiliki kemampuan sosialisasi yang	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menyalin teks bacaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 6.

		<p>rendah.</p> <p>Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.</p> <p>Mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik, namun masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.</p> <p>Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.</p> <p>Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.</p> <p>Belum dapat memainkan permainan tradisional (seperti dakon, kelereng) sesuai dengan aturan.</p>	
--	--	--	--

H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KAGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<div><div>1. Guru mengucapkan salam, berdoa, menyapa dan mendata kehadiran siswa-siswa.</div><div>2. Guru mengondisikan siswa secara klasikal agar siswa siap untuk menerima pelajaran.</div><div>3. Guru menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang bermain di rumah dan bermain di lingkungan rumah. Kemudian menyampaikan tema yang akan dibahas hari ini yaitu “Bermain di rumah teman”, dengan materi bermain lompat simpai.</div><div>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</div></div>	15 menit
Inti	<div><div>1. Peserta didik dikondisikan guru secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan cara keterarahwajahan dalam pembelajaran.</div><div>2. Peserta didik diajak ke luar kelas untuk bermain lompat</div></div>	150 menit

	<p>simpai.</p> <p>3. Peserta didik mengamati gambar ilustrasi <i>pop up</i> kemudian diminta untuk membaca teks tentang Bermain Lompat Simpai.</p> <p>4. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis, sehingga masing-masing siswa bebas mengungkapkan apa yang ingin dikatakan setelah mengamati gambar ilustrasi.</p> <p>5. Peserta didik dibimbing guru bertanya tentang narasi ” Bermain Lompat Simpai” (menanya).</p> <p>6. Peserta didik menyebutkan pengalaman bermain lompat simpai (menalar).</p> <p>7. Peserta didik menceritakan pengalaman bermain lompat simpai (mencoba)</p> <p>8. Peserta didik diberi pertanyaan- pertanyaan oleh guru yang berkaitan dengan</p>	
--	---	--

	<p>aktifitas bermain di rumah teman.</p> <p>9. Peserta didik dibimbing untuk mengelompokkan kartu bergambar mangga menjadi enam-enam, kemudian melakukan operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media kartu bergambar mangga.</p> <p>10. Peserta didik dibimbing untuk menggambar pohon mangga.</p>	
Penutup	<p>14. Bersama- sama peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>15. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <p>16. Melakukan penilaian hasil belajar.</p> <p>17. Menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan hari berikutnya.</p>	15 menit

Keterangan Skor

- Percaya diri
 - 1 : tak bisa menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah teman walaupun sudah dibimbing
 - 2 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah teman dengan bimbingan
 - 3 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah teman tanpa dibimbing
- Disiplin
 - 1: tidak mau memperhatikan gambar ilustrasi dengan media *pop up* dan membaca teks walau sudah di bimbing
 - 2 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dengan media *pop up* dan membaca teks dengan bimbingan
 - 3 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dengan media *pop up* dan membaca teks tanpa bimbingan
- Kerja sama
 - 1 : tidak dapat melakukan kerja sama dengan teman walaupun sudah dibimbing
 - 2 : dapat melakukan kerja sama dengan teman dengan bimbingan
 - 3 : dapat melakukan kerja sama dengan teman tanpa bimbingan

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh X 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MENJAWAB PERTANYAAN TEKS BERMAIN LOMPAT SIMPAI			
		1	2	3	4
1.	Sania				
2.	Nisa				
3.	Iqbal				

Keterangan Skor

- 1 : Dapat mengerjakan 1 soal dengan benar
- 2 : Dapat mengerjakan 2 soal dengan benar
- 3 : Dapat mengerjakan 3 soal dengan benar
- 4 : Dapat mengerjakan 4 soal dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

a. Unjuk kerja

Kemampuan membaca teks sederhana tentang bermain lompat simpai

Nama Peserta didik:

N o	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kelancaran membaca	Dapat membaca teks dengan benar tanpa bimbingan guru	Dapat membaca teks dengan benar dengan bimbingan guru	Mau membaca teks namun masih terdapat banyak kesalahan	Tidak dapat membaca teks dengan benar
2.	Pemahaman isi bacaan	Mengetahu i isi bacaan secara keseluruhan dengan menjawab seluruh pertanyaan dengan benar	Mengetahu i sebagian besar isi bacaan dengan menjawab dengan benar sebagian pertanyaan	Mengetahu i sebagian kecil isi bacaan dengan menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar	Tidak mengetahu i isi bacaan serta tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai

- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Permainan

Nama Peserta Didik:

No.	Kriteria	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)
1.	Mampu mengikuti instruksi guru			
2.	Terlibat aktif dalam pembelajaran			
3.	Mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan			

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MT: Mulai Terlihat

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Kriteria penilaian

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

Mengetahui

Bantul, 29 Agustus 2016

Guru Kelas 3B

Mahasiswa

Titin Nurhayati, S. Psi.

Septiana Widhi S.

NIP. 19780603 200501 2016

NIM. 13103244026

LAMPIRAN

A. Teks Bacaan

Bermain Lompat Simpai

Sania dan Nisa bermain ke rumah Iqbal.

Mereka bermain lompat simpai di bawah pohon mangga.

Sania dan Nisa melompati tiga simpai tidak terjatuh.

Iqbal terjatuh saat melompati dua simpai.

Mereka senang bermain bersama-sama.

B. Gambar Ilustrasi



C. Soal Cerita

- Jawablah pertanyaan dibawah ini!
1. Apa judul bacaan diatas?
Jawab:
 2. Dimana mereka bermain?
Jawab:
 3. Berapa anak yang bermain lompat simpai?
Jawab:
 4. Siapa yang jatuh?
Jawab:




D. Kunci Jawaban

- 1. Bermain Lompat Simpai
- 2. Di bawah pohon mangga
- 3. Tiga anak
- 4. Iqbal




E. Pekerjaan Rumah

Isilah titik-titik dibawah ini!

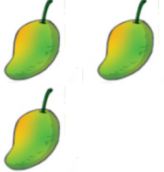
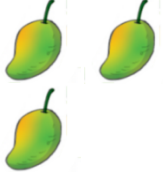
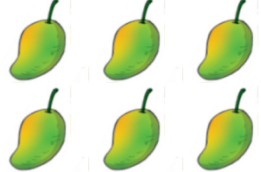
1. Contoh:

	+		=	
1	+	1	=	2
1	x	2	=	2

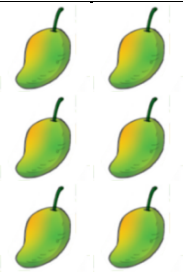
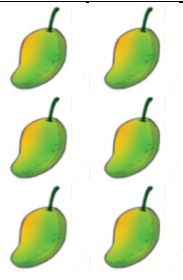
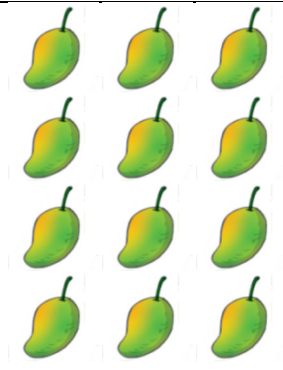
2.

	+		=	
...	+	...	=	...
...	x	...	=	...

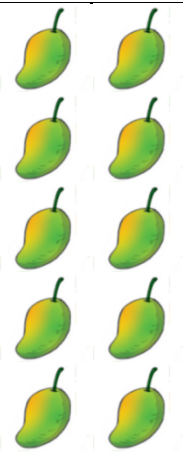
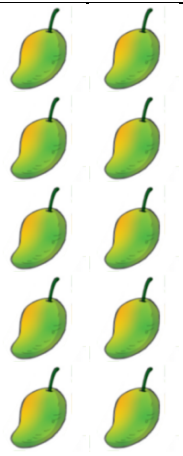
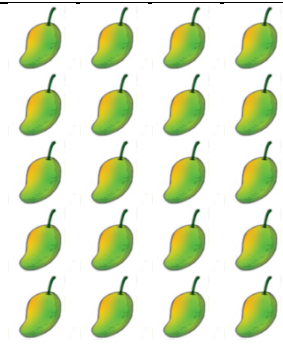
3.

	+		=	
...	+	...	=	...
...	x	...	=	...

4.

	+		=	
...	+	...	=	...
...	x	...	=	...

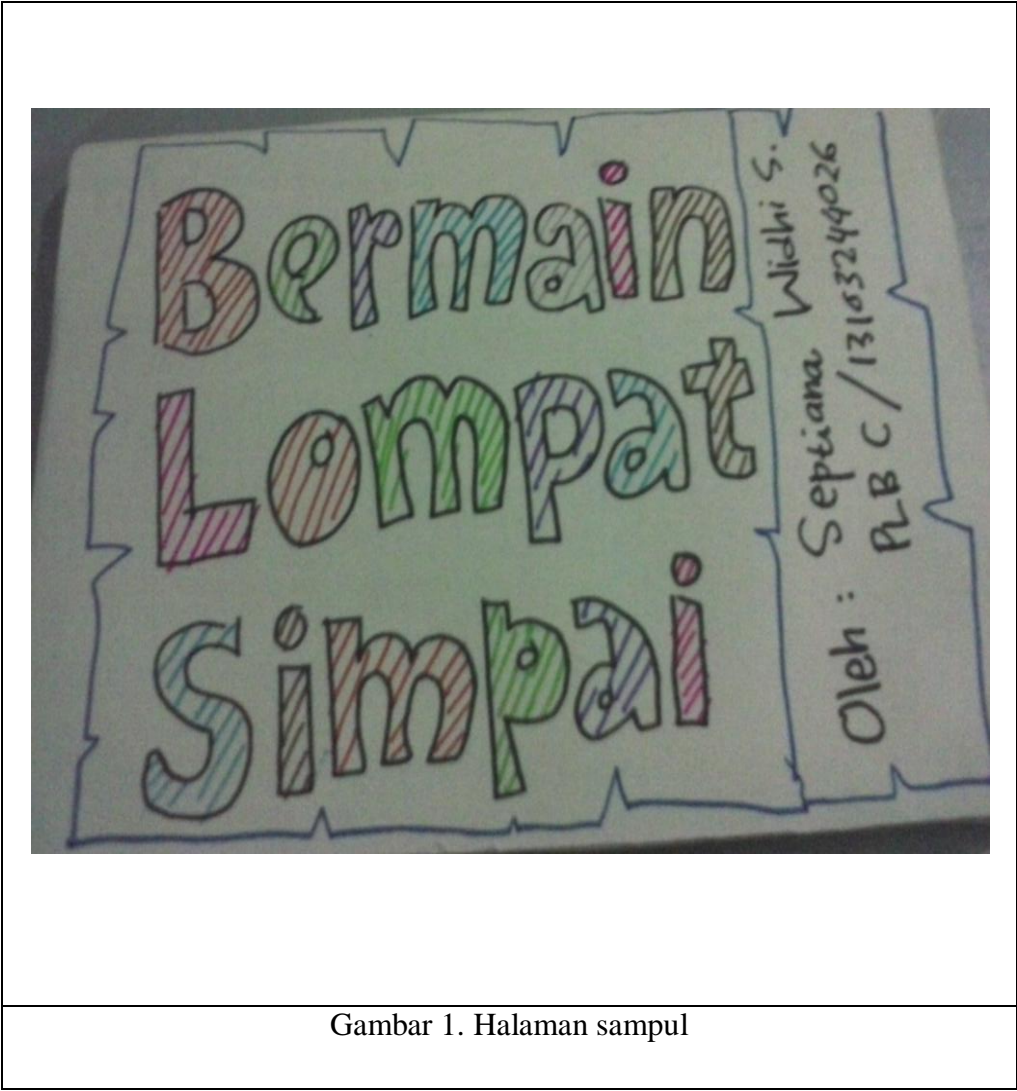
5).

	+		=	
...	+	...	=	...
...	x	...	=	...

POP UP

Media yang digunakan pada materi kali ini adalah *pop up*. Menurut Rob Iver (dalam Helda Ariana Simatupang: 2015), *pop up* adalah gambar yang memberikan kemampuan untuk bergerak yang berasal dari kertas yang dilipat, digulung didorong atau dibalik. Kelebihan *pop up* yaitu dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik. Donna Olge dan Camelle Blachowicz (dalam Helda Ariana Simatupang: 2015) memparkan bahwa kelebihan *pop up* yaitu mudah digunakan, simpel, mudah dibawa sehingga mudah digunakan untuk pembelajaran.

Berikut gambar hasil media *pop up* yang telah dibuat sesuai teks bacaan “Bermain Lompat Simpai”:



Gambar 1. Halaman sampul



Gambar 2. Halaman pertama



Gambar 3. Halaman kedua



Gambar 4. Halaman ketiga



Gambar 5. Halaman keempat



Gambar 6. Halaman kelima

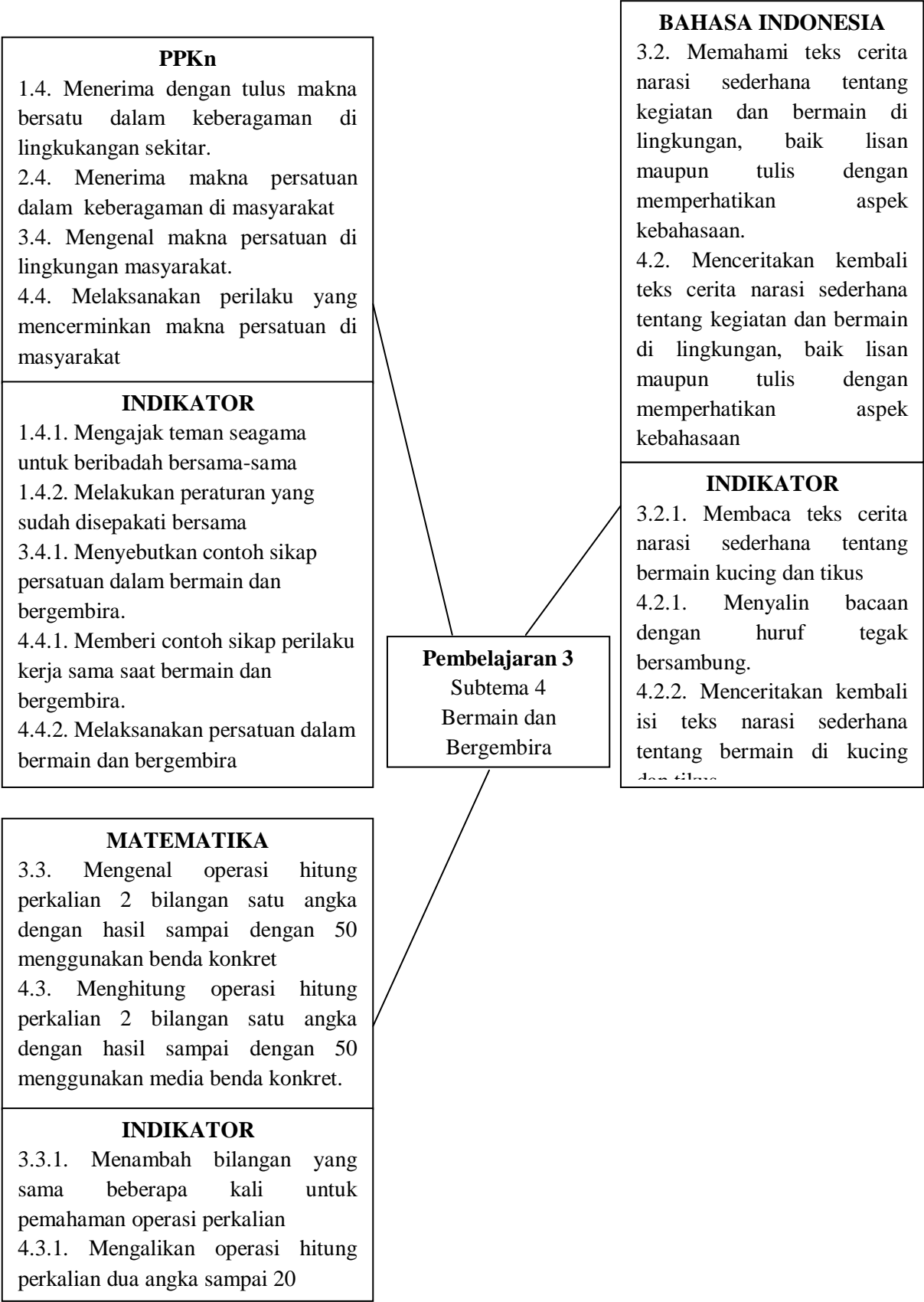
Referensi:

Helda Ariana Simatupang. (2015). *Pengembangan Media Pop-up Pada Materi Organisasi Kehidupan Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik SMP Kelas VII*. www.eprints.uny.ac.id. Diunduh pada tanggal 7 September 2016.

PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN 3

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 4 : Bermain dan Gembira



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SLB N 2 Bantul
Satuan Pendidikan : SDLB Tunarungu
Tema / Sub Tema : Bermain di lingkunganku/ Bermain dan Gembira
Kelas / Semester : III Tunarungu/ I
Materi Pembelajaran : Pembelajaran 3
Alokasi Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. PPKn

- 1.4. Menerima dengan tulus makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar.
 - 1.4.1. Mengajak teman seagama untuk beribadah bersama-sama
 - 1.4.2. Melakukan peraturan yang sudah disepakati bersama
- 2.4. Menerima makna persatuan dalam keberagaman di masyarakat
- 3.4. Mengenal makna persatuan di lingkungan masyarakat.
 - 3.4.1. Menyebutkan contoh sikap persatuan dalam bermain dan bergembira.

4.4. Melaksanakan perilaku yang mencerminkan makna persatuan di masyarakat

4.4.1. Memberi contoh sikap perilaku kerja sama saat bermain dan bergembira.

4.4.2. Melaksanakan persatuan dalam bermain dan bergembira

2. BAHASA INDONESIA

3.2. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di

lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

3.2.1. Membaca teks cerita narasi sederhana tentang bermain kucing dan tikus

4.3. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan , baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan

4.2.1. Menyalin bacaan dengan huruf tegak bersambung.

4.2.2. Menceritakan kembali isi teks narasi sederhana tentang bermain kucing dan tikus

3. MATEMATIKA

3.4. Mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan benda konkret

3.3.1. Menambah bilangan yang sama beberapa kali untuk pemahaman operasi perkalian

4.3. Menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media benda konkret

4.3.1. Mengalikan operasi hitung perkalian dua angka sampai 20

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks narasi sederhana siswa dapat menjawab pertanyaan teman.
2. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat bertanya kepada teman dengan kata tanya apa dan siapa.
3. Dengan membaca teks cerita sederhana siswa dapat menceritakan kembali isi bacaan dengan kalimat sendiri.

4. Dengan mengenal operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka siswa dapat menambah berulang dengan bilangan yang sama.
5. Dengan menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka siswa dapat mengoperasikan bilangan dua angka sampai 20.
6. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa dapat mencontoh sikap kerja sama dengan teman pada saat bermain.
7. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa mengajak teman seagama untuk beribadah bersama-sama.
8. Dengan tulus menerima makna bersat dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa melakukan peraturan yang sudah disepakati bersama.
9. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa dapat memberi contoh sikap perilaku kerja sama saat bermain dan bergembira.
10. Dengan tulus menerima makna bersatu dalam keberagaman di lingkungan sekitar siswa dapat melaksanakan peraturan dalam bergembira.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. PPKn : Persatuan Dalam Keberagaman di Masyarakat
2. Bahasa Indonesia : Memahami teks “Bermain Kucing dan Tikus”
3. Matematika : Operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Metode : percakapan, observasi, tanya jawab, pemberian tugas
2. Pendekatan: saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media dan alat :
 - a. Gambar seri mengenai “Bermain Kucing dan tikus”
 - b. Kartu angka
2. Sumber belajar:

Kemendikbud. (2016). *Bermain di Lingkunganku: Buku Guru*. Jakarta: Kemendikbud.

G. KEMAMPUAN DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

NO	NAMA	KARAKTERISTIK	KEMAMPUAN AWAL
1.	Minakus Sania	Terkadang jahil terhadap termannya, dapat menulis dengan cepat dan rapi, sudahmampumemainkan permainan sepertidakon, kelereng, petakumpet,clay, lompat tali, dan bermain yoyo, mudah menangkap materi namun terkadang kurang percaya diri. Serta mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, menggambar pohon magga, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat membedakan huruf kapital dan huruf kecil dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, Anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.
2.	Khoirunisa	Sering emosi tidak	Di bawah

	Aprilia	terkendali (seperti meludah) jika kemauan tidak dituruti, kalau sedang marah sulit diberikan pengertian, dapat menerima perintah, sering jahil dengan teman. Perhatiannya mudah teralih. Sudahmampumemainkan permainan sepertidakon, kelereng, petakumpet,clay, lompat tali, dan bermain yoyo,	bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, menggambar pohon magga, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat membedakan huruf kapital dan huruf kecil dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.
3.	M.Iqbal Hermawan	Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya. Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menyalin teks bacaan dengan

		<p>melakukan sesuatu. Memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sering teralih perhatiannya. Memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah.</p> <p>Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.</p> <p>Mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik, namun masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.</p> <p>Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.</p> <p>Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.</p> <p>Belum dapat memainkan permainan tradisional (seperti dakon, kelereng) sesuai dengan aturan.</p>	<p>bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 6.</p>
--	--	--	--

H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KAGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<div><div>1. Guru mengucapkan salam, berdoa, menyapa dan mendata kehadiran siswa-siswa.</div><div>2. Guru mengondisikan siswa secara klasikal agar siswa siap untuk menerima pelajaran.</div><div>3. Guru menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang bermain di rumah, bermain di lingkungan rumah dan bermain di rumah teman. Kemudian menyampaikan tema yang akan dibahas hari ini yaitu “Bermain dan Gembira”, dengan materi bermain kucing dan tikus.</div><div>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</div></div>	15 menit
Inti	<div><div>1. Peserta didik dikondisikan guru secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan cara keterarahwajahan dalam pembelajaran.</div><div>2. Peserta didik diajak ke luar kelas untuk bermain kucing dan tikus.</div><div>3. Peserta didik mengamati gambar serikemudiaan diminta untuk membaca teks tentang Bermain Kucing dan Tikus.</div><div>4. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis, sehingga masing-masing siswa bebas mengungkapkan apa yang ingin dikatakan setelah mengamati gambar ilustrasi.</div><div>5. Peserta didik dibimbing guru</div></div>	150 menit

	<p>bertanya tentang narasi ” Bermain Kucing dan Tikus” (menanya).</p> <p>6. Peserta didik menyebutkan pengalaman bermain kucing dan tikus(menalar).</p> <p>7. Peserta didik menceritakan pengalaman bermain kucing dan tikus(mencoba)</p> <p>8. Peserta didik diberi pertanyaan-pertanyaan oleh guru yang berkaitan dengan aktifitas bermain di rumah teman.</p> <p>9. Peserta didik dibimbing untuk melakukan operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media kartu angka.</p>	
Penutup	<p>1. Bersama- sama peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <p>3. Melakukan penilaian hasil belajar.</p> <p>4. Menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan hari berikutnya.</p> <p>5. Memberikan tugas atau pekerjaan rumah.</p> <p>6. Mengajak semua peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan.</p>	15 menit

I. PENILAIAN

- 1. Teknik Penilaian
 - a. Penilaian sikap : disiplin, percaya diri, dan santun.
 - b. Penilaian pengetahuan : mengenal jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah maupun di lingkungan sekitar, melakukan operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media kartu angka.

- c. Penilaian keterampilan : kemampuan membaca teks sederhana tentang bermain kucing dan tikus.
- 1) Unjuk kerja
 - 2) Observasi pengamatan

2. Bentuk Instrumen

a. Penilaian sikap

Minggu ke : 1, Bulan: Agustus 2016, Sub Tema : Bermain di Lingkungan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	PENILAIAN SIKAP								
		DISIPLIN			PERCAYA DIRI			SANTUN		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sania									
2.	Nisa									
3.	Iqbal									

Keterangan Skor

- Percaya diri
 - 1 : tak bisa menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah dan lingkungan sekitarwalaupun sudah dibimbing
 - 2 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah dan lingkungan sekitardengan bimbingan
 - 3 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah dan lingkungan sekitartanpa dibimbing
- Disiplin
 - 1: tidak mau memperhatikan gambar seridan membaca teks walau sudah di bimbing
 - 2 : mau memperhatikan gambar seri dan membaca teks dengan bimbingan
 - 3 : mau memperhatikan gambar seri dan membaca teks tanpa bimbingan
- Kerja sama

- 1 : tidak dapat melakukan kerja sama dengan teman walaupun sudah dibimbing
- 2 : dapat melakukan kerja sama dengan teman dengan bimbingan
- 3 : dapat melakukan kerja sama dengan teman tanpa bimbingan

Kriteria penilaian

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MENJAWAB PERTANYAAN TEKS BERMAIN KUCING DAN TIKUS			
		1	2	3	4
1.	Sania				
2.	Nisa				
3.	Iqbal				

Keterangan Skor

- 1 : Dapat mengerjakan 1 soal dengan benar
- 2 : Dapat mengerjakan 2 soal dengan benar
- 3 : Dapat mengerjakan 3 soal dengan benar
- 4 : Dapat mengerjakan 4 soal dengan benar

Kriteria penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai

3. Penilaian Keterampilan

- a. Unjuk kerja

Kemampuan membaca teks sederhana tentang bermain kucing dan tikus

Nama Peserta didik:

N o	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kelancaran membaca	Dapat membaca teks dengan benar tanpa bimbingan guru	Dapat membaca teks dengan benar dengan bimbingan guru	Mau membaca teks namun masih terdapat banyak kesalahan	Tidak dapat membaca teks dengan benar
2.	Pemahaman isi bacaan	Mengetahui isi bacaan secara keseluruhan dengan menjawab seluruh pertanyaan	Mengetahui sebagian besar isi bacaan dengan menjawab dengan benar	Mengetahui sebagian kecil isi bacaan dengan menjawab sebagian kecil	Tidak mengetahui isi isi bacaan serta tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan

		dengan benar	sebagian pertanyaan	pertanyaan dengan benar	dengan benar
--	--	--------------	---------------------	-------------------------	--------------

Kriteria penilaian

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Permainan

Nama Peserta Didik:

No.	Kriteria	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)
1.	Mampu mengikuti instruksi guru			
2.	Terlibat aktif dalam pembelajaran			
3.	Mengungkapkan perasaan dan pendapatnya setelah melakukan kegiatan permainan			

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MT: Mulai Terlihat

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

Mengetahui

Bantul, 1 September 2016

Guru Kelas 3B

Mahasiswa

TitinNurhayati, S. Psi.

SeptianaWidhi S.

NIP. 19780603 200501 2016

NIM. 13103244026

LAMPIRAN

A. Teks Bacaan

Bermain Kucing dan Tikus

Hari ini Sania, Iqbal, Nisa, Feri, Ayman, Aulia dan Hasna bermain kucing dan tikus di halaman sekolah.



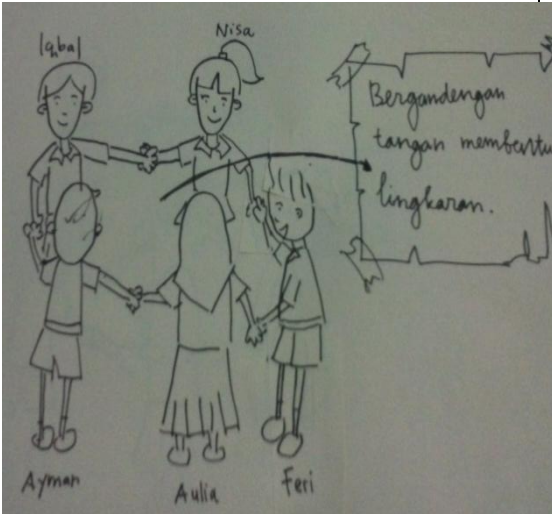

Sania menjadi tikus, Hasna menjadi kucing.

Iqbal, Nisa, Feri, Ayman dan Aulia berpegangan tangan membentuk lingkaran.

Mereka melindungi tikus dari kejaran kucing.

Mereka bekerjasama dan bermain dengan gembira.

B. Media Gambar Seri

	
Gambar 1. Halaman pertama	Gambar 2. Halamn kedua
	

Gambar 3. Halaman ketiga	Gambar 4. Halaman keempat
Gambar 5. Halaman kelima	

C. Soal Cerita

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Dimana mereka bermain?
Jawab:
2. Siapa yang menjadi tikus?
Jawab:
3. Siapa yang menjadi kucing?
Jawab:
4. Iqbal, Nisa, Feri, Ayman dan Aulia berpegangan tangan membentuk apa?
Jawab:

D. Kunci Jawaban

- 1. Di halaman sekolah
- 2. Sania
- 3. Hasna
- 4. Lingkaran

E. Pekerjaan Rumah

Contoh:

$2+2+2+2= 2 \times 4$

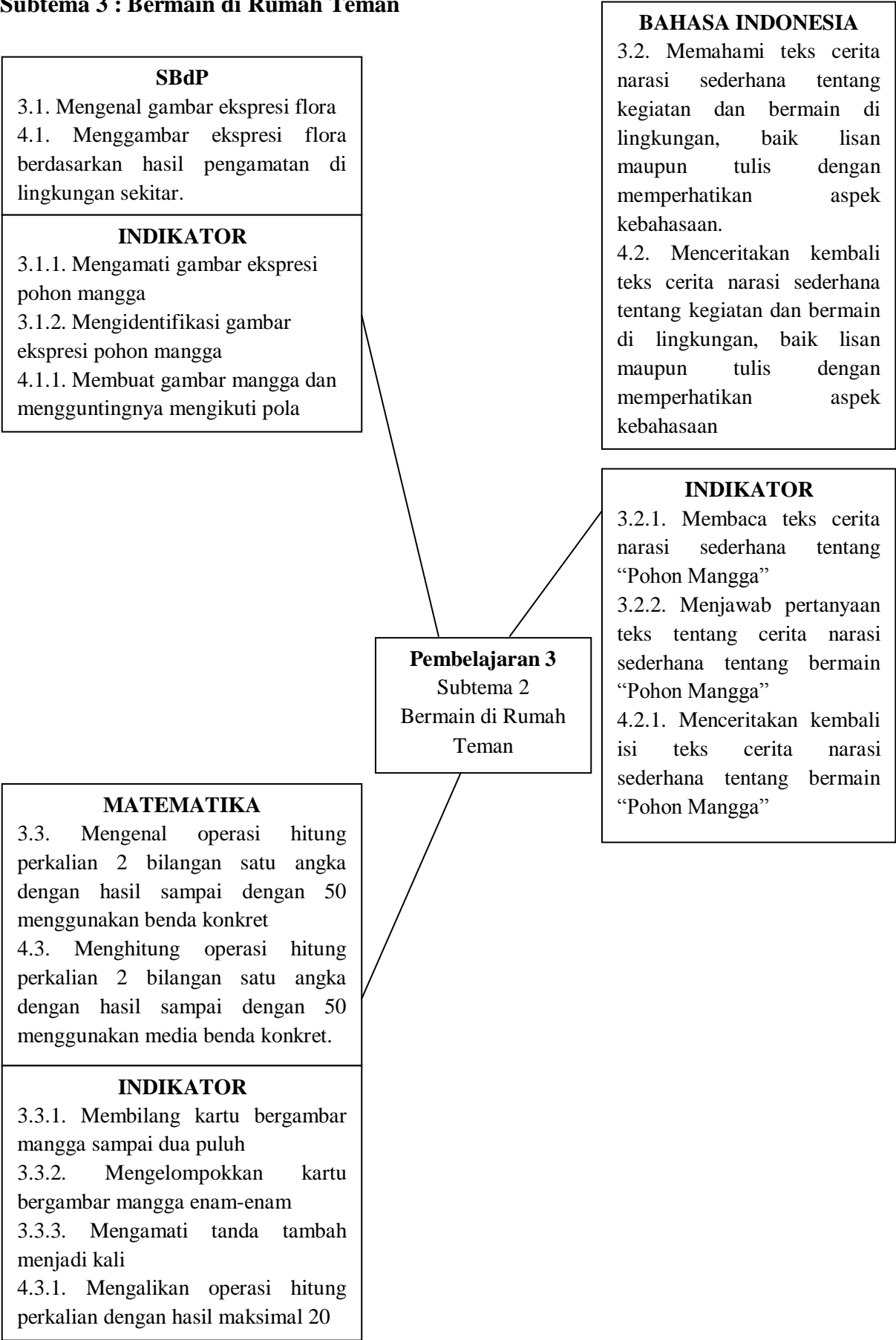
Kerjakan seperti contoh!

- 1) $3+3+3+3+3 = ... \times ...$
- 2) $4+4+4+4 = ... \times ...$
- 3) $5+5 = ... \times ...$
- 4) $6+6+6+6 = ... \times ...$

PEMETAAN INDIKATOR PEMBELAJARAN 1

Ruang Lingkup Pembelajaran

Subtema 3 : Bermain di Rumah Teman



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SLB N 2 Bantul
Satuan Pendidikan : SDLB Tunarungu
Tema / Sub Tema : Bermain di lingkunganku/ Bermain di rumah teman
Kelas / Semester : III Tunarungu/ I
Materi Pembelajaran : Pembelajaran 1
Alokasi Waktu : 1 hari (3x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

1. SBdP

3.1. Mengenal gambar ekspresi flora

3.1.1. Mengamati gambar ekspresi pohon mangga

3.1.2. Mengidentifikasi gambar ekspresi pohon mangga

4.1. Menggambar ekspresi flora berdasarkan hasil pengamatan di lingkungan sekitar.

4.1.1. Membuat gambar mangga dan mengguntingnya mengikuti pola

2. BAHASA INDONESIA

3.2. Memahami teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan.

3.2.1. Membaca teks cerita narasi sederhana tentang bermain “Pohon Mangga”

3.2.2. Menjawab pertanyaan teks tentang cerita narasi sederhana tentang “Pohon Mangga”

4.3. Menceritakan kembali teks cerita narasi sederhana tentang kegiatan dan bermain di lingkungan, baik lisan maupun tulis dengan memperhatikan aspek kebahasaan

4.3.1. Menceritakan kembali isi teks cerita narasi sederhana tentang “Pohon Mangga”

3. MATEMATIKA

3.4. Mengetahui operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan benda konkret

3.3.1. Membilang kartu bergambar mangga sampai dua puluh

3.3.2. Mengelompokkan kartu bergambar mangga enam-enam

3.3.3. Mengamati tanda tambah menjadi kali

4.3. Menghitung operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media benda konkret

4.3.1. Mengalikan operasi hitung perkalian dengan hasil maksimal 20

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan membaca teks narasi sederhana siswa dapat menjawab pertanyaan dengan kata tanya berapa dengan tepat.
2. Dengan membaca teks narasi sederhana siswa dapat menunjukkan jawaban pertanyaan.
3. Dengan membaca teks narasi sederhana siswa dapat menceritakan isi bacaan dengan kalimatnya sendiri.

4. Dengan membaca teks narasi sederhana tentang bermain simpai siswa dapat mengomunikasikan isi cerita.
5. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengamati ekspresi pohon mangga.
6. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengidentifikasi ekspresi pohon mangga.
7. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat menuliskan pohon mangga berkaitan dengan gerakan tubuh.
8. Dengan mengenal gambar ekspresi flora siswa dapat mengomunikasikan ekspresi pohon mangga.
9. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat membilang mangga 1 sampai 20.
10. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat mengelompokkan enam-enam.
11. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat menambah bilangan sampai 20.
12. Dengan mengenal operasi hitung perkalian bilangan 2 angka siswa dapat mengalikan operasi hitung perkalian 2 angka sampai 20.

D. MATERI PEMBELAJARAN

1. SBdP : Menggambar dan menggunting gambar mangga
2. Bahasa Indonesia : Memahami teks “Pohon Mangga”
3. Matematika : Operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan kartu bergambar mangga.

E. PENDEKATAN DAN METODE

1. Metode : percakapan, observasi, tanya jawab, pemberian tugas
2. Pendekatan: saintifik (mengamati, menanya, menalar, mencoba, mengomunikasikan)

F. MEDIA, ALAT DAN SUMBER BELAJAR

1. Media dan alat :
 - a. Gambar seri
 - b. Kartu bergambar mangga

2. Sumber belajar:

Kemendikbud. (2016). *Bermain di Lingkunganku: Buku Guru*.
Jakarta: Kemendikbud.

G. KEMAMPUAN DAN KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK

NO	NAMA	KARAKTERISTIK	KEMAMPUAN AWAL
1.	Minakus Sania	Terkadang jahil terhadap termannya, dapat menulis dengan cepat dan rapi, sudah mampu memainkan permainan seperti dakon, kelereng, petak umpet, <i>clay</i> , lompat tali, dan bermain yoyo, mudah menangkap materi namun terkadang kurang percaya diri. Serta mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.	Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat membedakan huruf kapital dan huruf kecil dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, Anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.
2.	Khoirunisa Aprilia	Sering emosi tidak terkendali (seperti	Di bawah bimbingan guru anak dapat

		<p>meludah) jika kemauan tidak dituruti, kalau sedang marah sulit diberikan pengertian, dapat menerima perintah, sering jahil dengan teman. Perhatiannya mudah teralih. Sudah mampu memainkan permainan seperti dakon, kelereng, petak umpet, <i>clay</i>, lompat tali, dan bermain yoyo,</p>	<p>mewarnai pohon kelapa, anak dapat menirukan bacaan dan menjawab pertanyaan dengan bimbingan guru, anak dapat membedakan huruf kapital dan huruf kecil dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 20, anak dapat melakukan operasi penjumlahan sampai dengan 20 menggunakan benda konkret, anak dapat mengelompokkan benda dua-dua, tiga-tiga, empat-empat, lima-lima.</p>
3.	M.Iqbal Hermawan	<p>Kemampuan akademik (baca, tulis, hitung) dibawah kemampuan teman sebayanya.</p> <p>Memiliki sifat mudah marah jika diganggu atau dilarang untuk melakukan sesuatu.</p> <p>Memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sering teralih</p>	<p>Di bawah bimbingan guru anak dapat mewarnai pohon kelapa, anak dapat menyalin teks bacaan dengan bimbingan guru, anak dapat menghitung benda konkret sampai 6.</p>

		<p>perhatiannya.</p> <p>Memiliki kemampuan sosialisasi yang rendah.</p> <p>Mengalami kesulitan untuk berkomunikasi karena keterbatasan kosakata, pelafalan dan artikulasi yang kurang jelas.</p> <p>Mempunyai kemampuan motorik kasar yang baik, namun masih memerlukan latihan untuk motorik halus seperti dalam mewarnai gambar, menalikan sepatu, dan menggunting.</p> <p>Belum dapat mandiri dalam melakukan kegiatan sehari-hari.</p> <p>Memiliki ketertarikan terhadap atlas, globe, astronot, benda berputar, dan benda-benda luar angkasa.</p> <p>Belum dapat memainkan permainan tradisional (seperti dakon, kelereng) sesuai dengan aturan.</p>	
--	--	---	--

H. LANGKAH- LANGKAH PEMBELAJARAN

KEGIATAN	DESKRIPSI KAGIATAN	ALOKASI WAKTU
Pendahuluan	<div>1. Guru mengucapkan salam, berdoa, menyapa dan mendata kehadiran siswa-siswa.</div> <div>2. Guru mengondisikan siswa secara klasikal agar siswa siap untuk menerima pelajaran.</div> <div>3. Guru menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya yaitu tentang bermain di rumah dan bermain di lingkungan rumah. Kemudian menyampaikan tema yang akan dibahas hari ini yaitu “Bermain di rumah teman”, dengan materi pohon mangga.</div> <div>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</div>	15 menit
Inti	<div>1. Peserta didik dikondisikan guru secara klasikal agar terjalin komunikasi dengan cara keterarahwajahan dalam pembelajaran.</div> <div>2. Peserta didik mengamati gambar seri yang ada di papan tulis kemudiaan diminta</div>	150 menit

	<p>untuk membaca teks tentang “Pohon Mangga”.</p> <p>3. Guru menciptakan suasana belajar yang demokratis, sehingga masing-masing siswa bebas mengungkapkan apa yang ingin dikatakan setelah mengamati gambar ilustrasi.</p> <p>4. Peserta didik dibimbing guru bertanya tentang narasi ” Pohon Mangga” (menanya).</p> <p>5. Peserta didik menyebutkan pengetahuan mengenai pohon mangga (menalar).</p> <p>6. Peserta didik menceritakan pengalaman terkait pohon mangga (mencoba)</p> <p>7. Peserta didik diberi pertanyaan- pertanyaan oleh guru yang berkaitan dengan aktifitas bermain di rumah teman.</p> <p>8. Peserta didik dibimbing untuk mengelompokkan</p>	
--	--	--

	<p>kartu bergambar mangga menjadi enam-enam, kemudian melakukan operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media kartu bergambar mangga.</p> <p>9. Peserta didik dibimbing untuk menggambar mangga dan menggunting mangga sesuai pola yang ditentukan.</p>	
Penutup	<p>1. Bersama- sama peserta didik membuat kesimpulan/ rangkuman hasil belajar selama sehari.</p> <p>2. Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi).</p> <p>3. Melakukan penilaian hasil belajar.</p> <p>4. Menyampaikan pelajaran yang akan disampaikan hari berikutnya.</p> <p>5. Memberikan tugas atau pekerjaan rumah.</p> <p>6. Mengajak semua</p>	15 menit

	peserta didik berdoa menurut agama dan keyakinan.	
--	---	--

I. PENILAIAN

1. Teknik Penilaian
- a. Penilaian sikap : disiplin, percaya diri, dan santun.

b. Penilaian pengetahuan : melakukan operasi hitung perkalian 2 bilangan satu angka dengan hasil sampai dengan 20 menggunakan media kartubergambar mangga.

c. Penilaian keterampilan : kemampuan menggambar dan menggunting gambar mangga sesuai pola

1) Unjuk kerja

2) Observasi pengamatan
2. Bentuk Instrumen
- a. Penilaian sikap
- Minggu ke : 1, Bulan: September 2016, Sub Tema : Bermain di Rumah Teman

NO	NAMA PESERTA DIDIK	PENILAIAN SIKAP								
		DISIPLIN			PERCAYA DIRI			SANTUN		
		1	2	3	1	2	3	1	2	3
1.	Sania									
2.	Nisa									
3.	Iqbal									

Keterangan Skor

- Percaya diri

1 : tak bisa menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah teman

walaupun sudah dibimbing

2 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah teman dengan bimbingan

3 : mau menyebutkan jenis permainan yang dapat dilakukan di rumah teman tanpa dibimbing

- Disiplin

1: tidak mau memperhatikan gambar ilustrasi dengan media gambar seri dan membaca teks walau sudah di bimbing

2 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dengan media gambar seri dan membaca teks dengan bimbingan

3 : mau memperhatikan gambar ilustrasi dengan media gambar seri dan membaca teks tanpa bimbingan

- Kerja sama

1 : tidak dapat melakukan kerja sama dengan teman walaupun sudah dibimbing

2 : dapat melakukan kerja sama dengan teman dengan bimbingan

3 : dapat melakukan kerja sama dengan teman tanpa bimbingan

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh X 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian Pengetahuan

NO	NAMA PESERTA DIDIK	MENJAWAB PERTANYAAN TEKS POHON MANGGA		
		1	2	3
1.	Sania			
2.	Nisa			
3.	Iqbal			

Keterangan Skor

- 1 : Dapat mengerjakan 1 soal dengan benar
- 2 : Dapat mengerjakan 2 soal dengan benar
- 3 : Dapat mengerjakan 3 soal dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

3. Penilaian Keterampilan

- a. Unjuk kerja

Kemampuan membaca teks sederhana tentang Pohon Mangga

Nama Peserta didik:

N o	Kriteria	Baik Sekali	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
1.	Kelancaran membaca	Dapat membaca	Dapat membaca	Mau membaca	Tidak dapat

		teks dengan benar tanpa bimbingan guru	teks dengan benar dengan bimbingan guru	teks namun masih terdapat banyak kesalahan	membaca teks dengan benar
2.	Pemahaman isi bacaan	Mengetahui isi isi bacaan secara keseluruhan dengan menjawab seluruh pertanyaan dengan benar	Mengetahui i sebagian besar isi bacaan dengan menjawab dengan benar sebagian pertanyaan	Mengetahui i sebagian kecil isi bacaan dengan menjawab sebagian kecil pertanyaan dengan benar	Tidak mengetahui i isi bacaan serta tidak dapat menjawab seluruh pertanyaan dengan benar

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai
- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

b. Penilaian observasi (pengamatan)

Lembar Pengamatan Kegiatan Berhitung (Mengoperasikan penjumlahan dan perkalian

Nama Peserta Didik:

No.	Kriteria	Belum Terlihat (1)	Mulai Terlihat (2)	Mulai Berkembang (3)
1.	Mampu mengikuti instruksi guru			
2.	Terlibat aktif dalam pembelajaran			
3.	Dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru dengan benar			

BT: Belum Terlihat

Apabila peserta didik belum memperlihatkan tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator.

MT: Mulai Terlihat

Apabila peserta didik sudah mulai memperlihatkan adanya tanda-tanda awal perilaku yang dinyatakan dalam indikator tetapi belum konsisten.

MB: Mulai Berkembang

Apabila peserta didik sudah memperlihatkan berbagai tanda perilaku yang dinyatakan dalam indikator dan mulai konsisten.

Kriteria penilaian

Nilai = jumlah skor yang diperoleh x 100%

Skor maksimal

- a. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **sempurna** bila dapat menguasai 90% - 100% aspek yang dinilai
- b. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **baik** bila dapat menguasai 70% - 89% aspek yang dinilai
- c. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **cukup** bila dapat menguasai 50% - 69% aspek yang dinilai

- d. Peserta didik dikatakan berhasil dengan **belum berhasil** bila tidak mencapai nilai 49% aspek yang dinilai.

Mengetahui

Bantul, 29 Agustus 2016

Guru Kelas 3B

Mahasiswa

Titin Nurhayati, S. Psi.

Septiana Widhi S.

NIP. 19780603 200501 2016

NIM. 13103244026

LAMPIRAN

A. Teks Bacaan

Pohon Mangga

Kemarin Sania, Nisa, dan Iqbal bermain lompat simpai di bawah pohon mangga.

Pohon mangga itu ditanam oleh kakek Iqbal.

Pohon mangga berbuah banyak.

Ada buah mangga yang berwarna hijau, ada juga yang oranye.

B. Media Gambar Seri



C. Soal Cerita

Jawablah pertanyaan dibawah ini!

1. Apa judul bacaan diatas?

Jawab:

2. Siapa yang menanam pohon mangga?
Jawab:
3. Apa warna buah mangga?
Jawab:

D. Kunci Jawaban

1. Pohon Mangga
2. Kakek Iqbal
3. Hijau dan oranye

E. Pekerjaan Rumah

Isilah titik-titik dibawah ini!

- a. $2 + 2 + 2$ $= \dots$
 $2 \times \dots$ $= \dots$
- b. $3 + 3$ $= \dots$
 $3 \times \dots$ $= \dots$
- c. $1 + 1 + 1 + 1$ $= \dots$
 $1 \times \dots$ $= \dots$
- d. $5 + 5 + 5$ $= \dots$
 $5 \times \dots$ $= \dots$
- e. $6 + 6 + 6 + 6$ $= \dots$
 $6 \times \dots$ $= \dots$

LAMPIRAN II



LAPORAN DANA PELAKSANAAN PPL

TAHUN 2016

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

F03

Untuk
Mahasiswa

NOMOR LOKASI : -

NAMA SEKOLAH : SLB N 2 BANTUL

ALAMAT SEKOLAH : JL. IMOGIRI BARAT NO.4, 5, WOJO, BANGUNHARJO, SEWON, BANTUL

No	NamaKegiatan	HasilKuantitatif/ Kualitatif	Serapan Dana (Dalam Rupiah)				
			Swadaya / Sekolah / Lembaga	Mahasiswa	PemdaKabupaten	Sponsor/Lembaga Lainnya	Jumlah
Kelompok							
1.	Lomba 17 Agustus	Terlaksana	Rp.62.000	Rp.1.000	-	-	Rp.63.000
2.	PerayaanIdulAdha	Terlaksana	-	Rp. 44.000	-	-	Rp. 44.000
3.	Perpisahan PPL	Terlaksana	-	Rp. 566500	-	-	Rp. 566500
4.	Kenang-kenangan	Terlaksana	-	Rp. 128000	-	-	Rp. 128000

5.	FotocopyDaftarHadirMahasiswa PPL	Terlaksana	-	Rp. 10.000	-	-	Rp. 10.000
6.	UangMakanMahasiswa	Terlaksana	Rp. 150.000,00		-	-	Rp. 150.000
7.	ID Card	Terlaksana	-	Rp. 42.200,00	-	-	Rp. 42.200
8.	KebutuhandiPoskodan lain-lain	Terlaksana	-	Rp. 157.000,00	-	-	Rp. 157.000
Individu							
9	Pembuatan RPP	Terlaksana	-	Rp. 21.000,00	-	-	Rp. 21.000,00
10	Print out lembar kerja siswa	Terlaksana	-	Rp. 5.000,00	-	-	Rp. 5.000,00
11	Pembuatan media	Terlaksana	-	Rp. 50.000,00	-	-	Rp. 50.000,00
Jumlah							Rp. 1.236.700

Kepala Sekolah SLB Negeri 2 Bantul

Dosen Pembimbing Lapangan

Mengetahui,
Mahasiswa PPL

Sri Andarini Eka Prapti, S. Pd
NIP. 19690630 199203 2 007

Aini Mahabbati, M. A
NIP. 19810309 200604 2 001

Septiana Widhi S.
NIM. 13103244026

LAMPIRAN III



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

LAPORAN HARIAN MENGAJAR PELAKSANAAN PPL

NOMOR LOKASI : -

NAMA MAHASISWA : SEPTIANA WIDHI S.

NAMA SEKOLAH/ LEMBAGA : SLB N 2 BANTUL

NO. MAHASISWA : 13103244026

ALAMAT SEKOLAH / LEMBAGA: Jl. Imogiri Barat km 4,5 Wojo, Bangunharjo, SewonBantul

FAK./ JUR./PRODI : FIP/PLB/PLB

DOSEN PEMBIMBING : AINI MAHABBATI, MA

No.	Hari, Tanggal	Nama Kegiatan	Hasil	Hambatan	Solusi
1.	Kamis, 25 Agustus 2016	Praktek Mengajar I Materi: Keberagaman di lingkungan rumah, bermain <i>clay</i> di rumah, operasi perkalian dua angka	Peserta didik dapat membuat beberapa macam bentuk-bentuk dari clay. Nisa dapat membuat bunga dan rumah, Sania dapat membuat bunga dan rumah, sedangkan Iqbal dapat membuat mobil-mobilan, miniatur globe, miniatur wastafel dan lain-lain sesuai imajinasinya. Pada praktek membaca Nisa	-Sania dan Nisa masih kesulitan untuk memahami inti cerita dari teks bacaan bermain <i>clay</i> . -Peserta didik merasa capek menulis, karena	- Membimbing peserta didik untuk memahami teks bacaan tersebut dan membantu memberikan <i>clue</i> untuk menjawab soal-soal cerita tersebut -Memberikan teks bacaan yang lebih

			<p>sudah dapat menirukan dengan baik serta dengan bimbingan dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Sania dapat membaca dengan cukup baik, serta dengan bimbingan dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Sedangkan Iqbal mau menulis teks bacaan bermain <i>clay</i> dengan cukup rapi, namun belum mau membaca teks tersebut. Pada pembelajaran matematika, Nisa dan Sania dapat mengelompokkan benda sesuai bentuk sampai 10-10, sedangkan Iqbal dapat mengelompokkan benda sesuai bentuk sampai 4-4.</p>	<p>bacaan terlalu panjang bagi mereka -Iqbal masih enggan untuk menirukan saat membaca teks.</p>	<p>sedehana pada pertemuan berikutnya. -Mengajak anak bercerita tentang pengalaman bermain <i>clay</i>, serta mengaitkannya dengan bacaan.</p>
2.	Jumat, 26 Agustus 2016	Praktek Mengajar II Materi: Berkreasi menggunakan pelepah pisang dan praktek gerak lokomotor	<p>Sania dapat melakukan gerak menyerupai pohon pisang (gerak non lokomotor, lokomotor dan manipulatif dalam posisi berdiri) dan dapat membuat kreasi menggunakan pelepah pisang.</p>	<p>-Peserta didik belum dapat mengatur tingkat kepekatan cat air yang digunakan untuk menggambar cetak.</p>	<p>-Memberikan bantuan dan dampingan dalam mengatur kepekatan cat air yang digunakan.</p>

3.	Rabu, 31 Agustus 2016	Praktek Mengajar III Materi: Bermain Yoyo	<p>-Peserta didik dapat bermain yoyo secara bergiliran dengan senang.</p> <p>-Sania dan Nisa dapat menirukan mahasiswa saat membaca teks dengan baik, serta dapat menjawab soal cerita dengan bimbingan.</p> <p>-Peserta didik dapat mengoperasikan penjumlahan dengan mengelompokkan benda konkret (kerikil).</p> <p>-Peserta didik dapat mewarnai gambar pohon kelapa dengan baik secara mandiri</p>	-Iqbal masih enggan untuk ikut menirukan membaca teks.	-Menceritakan gambar ilustrasi yang sesuai dengan teks bacaan bermain yoyo
4.	Kamis, 1 September 2016	Praktek Mengajar IV Materi: Bermain Lompat Tali	<p>-Peserta didik dapat bermain lompat tali secara bergiliran dengan senang</p> <p>-Peserta didik dapat membaca teks dengan menirukan dan menjawab soal cerita dengan bimbingan.</p> <p>-Peserta didik dapat mengelompokkan karet gelang sesuai perintah dengan benar</p>	-Peserta didik kurang tertarik dengan media yang digunakan untuk menghitung (karet gelang)	-Membuat media yang menarik minat siswa pada pertemuan berikutnya

5.	Rabu, September 2016	7	Praktek Mengajar V Materi: Bermain Lompat Simpai	<p>-Peserta didik dapat bermain dan bertanding lompat simpai dengan senang.</p> <p>-Peserta didik dapat membaca teks dengan menirukan dan menjawab soal cerita dengan bimbingan melalui media <i>pop up</i>.</p> <p>- Peserta didik dapat mengelompokkan sampai 10-10, mengoperasikan penjumlahan dari kelompok-kelompok tersebut, dan mengubah penjumlahan menjadi perkalian</p>	-Nisa masih mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan pada soal cerita	-Membimbing dan menceritakan kembali bacaan tersebut menggunakan media <i>pop up</i> untuk memudahkan siswa memahaminya.
6.	Kamis, September 2016	8	Praktek Mengajar VI Materi: Memahami teks “Pohon Mangga” dan mengoperasikan penjumlahan dan perkalian menggunakan kartu bergambar mangga	<p>-Peserta didik dapat membaca teks dengan menirukan dan menjawab soal cerita dengan bimbingan melalui media gambar seri.</p> <p>-Peserta didik dapat mengelompokkan kartu mangga, mengoperasikan penjumlahan dan mengubah penjumlahan menjadi perkalian.</p>	-Sania dapat menjawab pertanyaan dengan semua cepat dan benar. Setelah selesai anak merasa bosan.	-Memberikan soal lain berupa mencocokkan gambar buah dengan kata.
7.	Sabtu, September 2016	10	Praktek Mengajar VII Materi: Bermain	<p>-Peserta didik dapat bermain kucing dan tikus secara bergantian dengan senang</p> <p>-Peserta didik dapat membaca teks dengan</p>	-Iqbal mau memperhatikan saat teks dibacakan namun	-Membantu dan membimbing siswa secara individu untuk

		Kucing dan Tikus	menirukan dan menjawab soal cerita dengan bimbingan melalui media gambar seri. -Sania dan Nisa dapat mengubah penjumlahan menjadi perkalian dengan benar dan aktif. Sedangkan Iqbal dapat mencocokkan jumlah kartu mangga dengan angka yang sesuai.	belum dapat menjawab soal cerita	memahami cerita tersebut menggunakan media gambar seri
--	--	------------------	--	----------------------------------	--

Yogyakarta, 15 September 2016

Mengetahui,

Kepala Sekolah SLB Negeri 2 Bantul

Dosen Pembimbing Lapangan

Mahasiswa PPL

Sri Andarini Eka Prapti, S. Pd

NIP. 19690630 199203 2 007

Aini Mahabbati, M. A

NIP. 19810309 200604 2 001

Septiana Widhi Sulistyaningrum

NIM. 13103244026

LAMPIRAN IV

<p>Gambar 1. Menerangkan cara membuat bentuk dari clay</p>	<p>Gambar 2. Nisa praktek membuat bunga dari clay</p>
<p>Gambar 3. Sania praktek membuat rumah dari clay</p>	<p>Gambar 4. Iqbal praktek membuat mobil dari clay</p>
<p>Gambar 5. Menghitung clay secara berkelompok sesuai dengan bentuk</p>	<p>Gambar 6. Membaca teks “Bermain Clay”</p>



Gambar 7. Hasil Karya siswa-siswa kelas 3B

Praktek Mengajar II (Berkreasi menggunakan pelepah pisang dan praktek gerak lokomotor)



Gambar 8. Mengajak siswa mengamati gerak pohon pisang



Gambar 9. Mengenalkan pelepah pisang pada anak



Gambar 10. Menirukan video animasi gerak menyerupai pohon pisang



Gambar 11. Berkreasi menggunakan pelepah pisang



Gambar 12. Mengarahkan cara berkreasi menggunakan pelepah pisang



Gambar 13. Siswa secara mandiri mempraktekkan



Gambar 14. Hasil karya siswa

Praktek Mengajar III (Bermain Yoyo)



Gambar 15. Membacakan teks “ Bermain Yoyo”



Gambar 16. Menuliskan materi pelajaran



Gambar 17. Siswa praktek bermain yoyo



Gambar 18. Siswa-siswa mencari kerikil untuk belajar menghitung

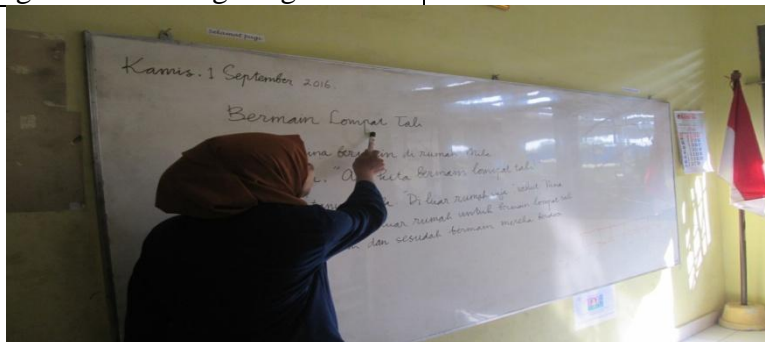
Praktek Mengajar IV (Bermain Lompat Tali)



Gambar 19. Mengenalkan karet gelang



Gambar 20. Praktek bermain lompat tali



Gambar 21. Membaca bersama teks cerita “Bermain Lompat Tali”

Praktek Mengajar V (Bermain Lompat Simpai)



Gambar 22. Praktek bermain lompat simpai



Gambar 23. Menceritakan bacaan menggunakan media *pop up*



Gambar 24. Siswa menjawab pertanyaan dengan bantuan media *pop up*

Praktek Mengajar VI (Memahami teks bacaan “Pohon Mangga”)



Gambar 25. Mengelompokkan mangga



Gambar 26. Menghitung kelompok mangga



Gambar 27. Nisa dapat menjawab pertanyaan dengan benar



Gambar 28. Gambar seri teks bacaan “Pohon Mangga”

Praktek Mengajar VII (Bermain Kucing dan Tikus)



Gambar 29. Praktek bermain kucing dan tikus



Gambar 30. Membaca bersama teks bacaan "Bermain Kucing dan Tikus"



Gambar 31. Sania menjawab pertanyaan di papan tulis



Gambar 32. Iqbal memperhatikan instruksi



Gambar 33. Iqbal menjawab pertanyaan yang ada di papan tulis



Gambar 34. Menilai hasil kerja Nisa

Kegiatan Diluar Jam Mengajar



Gambar 35. Kegiatan syawalan di sekolah



Gambar 36. Kegiatan lomba 17 Agustus



Gambar 37. Siswa-siswa memposisikan diri dalam lomba



Gambar 38. Kegiatan lomba estafet karet gelang



Gambar 39. Mahasiswa ikut dalam kegiatan akreditasi SMALB-B SLB N 2 Bantul



Gambar 40. Memeriahkan hari Keistimewaan Yogyakarta



Gambar 41. Menonton film bersama dalam memperingati hari raya Idul Adha



Gambar 42. Mewarnai bersama dalam memperingati hari raya Idul Adha



Gambar 43. Persiapan perpisahan mahasiswa PPL



Gambar 44. Kegiatan menyanyi bersama saat perpisahan



Gambar 45. Pembagian hadiah bagi seluruh siswa SLB N 2 Bantul



Gambar 46. Penyerahan kenang-kenangan dari mahasiswa PPL diwakilkan oleh DPL kepada kepala sekolah SLB N 2 Bantul



Gambar 47. Bersalam-salam dalam acara perpisahan mahasiswa PPL



Gambar 48. Foto bersama siswa-siswa dan guru kelas 3B

LAMPIRAN V

F01
Untuk Mahasiswa

NAMA MAHASISWA : SEPTIANA WIDHI S.
NIM : 13103244026
FAK/ JUR/ PRODI : FIP / PLB / PLB
DOSEN PEMBIMBING : AINI MAHABBATI, S. Pd., M.A

[illegible]

2	Praktik Mengajar									
	A. Persiapan									
	1) Koordinasi Dengan Pihak Guru Kelas	1								1
	2) Konsultasi Dengan Guru Pembimbing		2	2	2	2	2	1	1	12
	3) Penyusunan RPP			4	3	2	2	2	2	19
	4) Pembuatan Media						5	5	6	21
	B. Pelaksanaan Mengajar						4	4	4	15
3	C. Evaluasi Praktik Mengajar						2	2	2	7
	Kegiatan Sekolah									
	Pendampingan KBM		13	13	13	13	13			65
	Kerja Bakti Bersama							4	4	8
	Syawalan	8								8
	Senam Bersama	4	1	1	1	1	1	1	1	12
	Piket Harian	5	5	5	5	4	5	5	5	42
	Upacara	1	1	1	1	1	1	1	1	9
	Lomba 17 Agustus				27					27

	Persiapan Akreditasi					25					25
4	KegiatanKelompokPPL										
	Pelatihan membuat gelang dan mewarnai									4	4
	Idul Adha									6	6
	Perpisahan Dan PenarikanPPL									10	10
	PembuatanLaporanPPL									8	8
Total Jumlah Jam Kegiatan											306

Yogyakarta, 15 September 2016

Kepala Sekolah SLB Negeri 2 Bantul

Dosen Pembimbing Lapangan

Mahasiswa PPL

Sri Andarini Eka Prapti, S. Pd
NIP. 19690630 199203 2 007

Aini Mahabbati, M. A
NIP. 19810309 200604 2 001

Septiana Widhi Sulistyaningrum
NIM. 13103244026